ВНИМАНИЕ! ЧАСТЬ ТИРАЖА ЖУРНАЛА КОМПЛЕКТУЕТСЯ CD-ROM-ДИСКОМ!

www.game-exe.ru

#8 1998

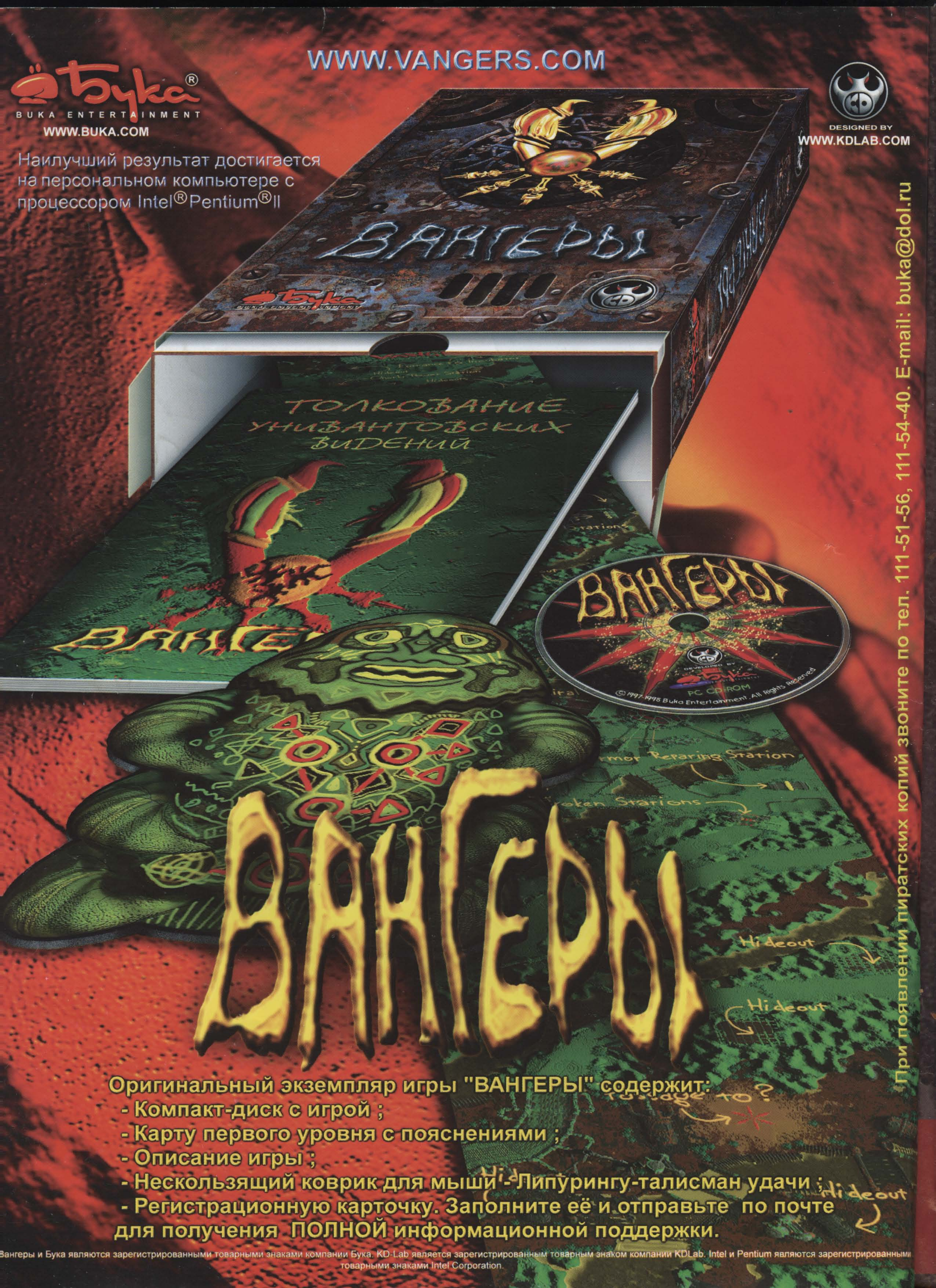
GAME.EXE

МПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

JAGGED ALLIANCE 2

стр. 7–20

Дети X-COM


WWW.VANGERS.COM
Бука®
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.COM
Наилучший результат достигается на персональном компьютере с процессором Intel® Pentium® II
DESIGNED BY
WWW.KDLAB.COM
ВАНГЕРЫ
ТОЛКОВАНИЕ УНИВАНТОВСКИХ ВИДЕНИЙ
ВАНГЕРЫ
PC CD-ROM
© 1997-1998 Buka Entertainment. All Rights Reserved
Hideout
Hideout
Hideout
ВАНГЕРЫ
Оригинальный экземпляр игры "ВАНГЕРЫ" содержит:
- Компакт-диск с игрой ;
- Карту первого уровня с пояснениями ;
- Описание игры ;
- Нескользящий коврик для мыши - Липурингу-талисман удачи ;
- Регистрационную карточку. Заполните её и отправьте по почте для получения ПОЛНОЙ информационной поддержки.
При появлении пиратских копий звоните по тел. 111-51-56, 111-54-40. E-mail: buka@dol.ru
Вангеры и Бука являются зарегистрированными товарными знаками компании Бука. KD-Lab является зарегистрированным товарным знаком компании KDLab. Intel и Pentium являются зарегистрированными товарными знаками Intel Corporation.



Эксклюзивный распространитель журнала

Game.EXE

ЗАО «Компьютерная пресса»

E-mail: kpressa@computerra.ru

Фирмы, в которых вы можете приобрести наш журнал:

МОСКВА

Оптово-розничная продажа — фирма «ЛОГОС-М»
Торговые точки фирмы «Глобус» в метрополитене
Киоски агентства «Метропресс»
Киоски «Роспечать»
Киоски фирмы «Центр Прессы»
М-н «Библио-Глобус», ул. Мясницкая, д. 6, www.biblio-globus.ru.
Торговые точки в супермаркетах и мелкооптовая торговля — фирма «МААРТ»
Торговые точки фирмы «Метрополитеновец» в метрополитене
Торговые точки фирмы «Сегодня Пресс»
Оптовая продажа — фирма «Роспресс»
Оптовая продажа — фирма «Возрождение»,
Оптовая продажа — фирма «Спрос-КонфОП»
Компьютерные салоны фирмы «КомпьюЛинк»

РОССИЯ

ООО «Пресса»
г.Архангельск, т./ф. (8182) 23-92-03

ИЧП «Эрго»
Астрахань, т./ф. (8512) 24-6345

ТОО НПП «Алтай-Компьютер-Сервис»
г.Барнаул, т./ф. (3852) 24-3531

Компания «Ралма»
г.Владивосток (4232) 46-25-86

ЗАО «КП-Владимир»
г.Владимир, т. (0922) 22-25-38

ООО «КК КРИСТА»
г.Волгоград, т./ф. (8442) 34-2463

ООО «БИТ»
г.Воронеж, т. (0732) 71-19-12

СКБ «Контур» 620017
Екатеринбург, т. (3432) 51-1893

ТОО «Агентство Газеты в Розницу»
г. Екатеринбург, т. (3432) 53-84-34

ООО «Сегодня-Пресс-Байкал»
г.Иркутск, т. (3952) 28-1952

НИО «САН»
г.Казань, т. (8432) 75-5615, ф. (8432) 75-3979

Производственное объединение «Прогресс»
г.Казань, т. (8432) 38-7175

ОРТ-Трейд
г. Кемерово, т. (3842) 21-34-11

ТОО «Ласка Лтд»
Подписка и доставка курьером в Красноярске, т. (3912) 27-2324

ООО «Софтинком»
г.Магнитогорск, т. (3511) 32-5491, ф. (3511) 32-3883

АОЗТ «Урал-Лабтам»
г.Миасс, т. (35135) 3-2734

АКП «Арктика»
г.Мурманск, т. (8152) 47-39-98

ООО «Фрам»
г.Новосибирск, т./ф. (3832) 21-29-47

ОАО »НЭТА»
г.Новосибирск т.(3832) 46-05-05

ТОО «КАТЕК»
г. Обнинск, т. (08439) 673-78, 609-17

ОООО «Домашний компьютер»
г.Омск, т. (3812) 65-77-27

ООО «Компьютерный учебно-демонстрационный центр»
г.Омск, т. (3812) 54-79-36

ООО «Домино»
г.Пермь, (3422) 64-79-04

НПП «Технолинк»
г.Пенза, т./ф. (8412) 55-9813

Фирма «Материк»
г.Петропавловск-Камчатский, т. (4152) 11-00-35

«РИС-Р»
г.Ростов-на-Дону, т. (8632) 28-0985, ф. (8632) 28-5044

ЗАО «КП-Ростов»
г.Ростов-на-Дону т. (8632) 32-43-51

ООО «Метропресс»
г.С.-Петербург, т. (812) 316-5849

ЗАО Издательский дом «Наш мир»
г. Смоленск, т./ф. (08122) 2-05-56, т. (08122) 3-4720

ИРА «КП-Ключ»
г.Ставрополь, т. (8652) 32-71-27

ООО Компания «Технотрейд»
г.Сургут (3462) 22-59-47

ООО «Оргтехника»
г.Сургут (3462) 22-50-44

ЗАО «Компания Компьютер-Сервис»
г.Тюмень, т./ф. (3452) 36-7784

ИЧП «Все для Вас»
г.Тюмень, т. (3452) 33-6182

ООО ТД «Мозаика»
г.Ульяновск (8422) 31-46-59

ООО ПКФ «Клио»
г. Челябинск, т./ф. (3512) 65-2029

«Софт-Эйс»
г.Чебоксары, т. (8352) 22-60-22

«Эльф Софт Технологии»
г.Якутск, т. (4112) 44-61-76

БЕЛАРУСЬ

ЗАО «Бел.КП-Пресс»
г.Минск, т. (0172) 31-24-78

ИК ООО «РЭМ-инфо»
г. Минск, т. (0172) 70-4170

«Союзпечать»: **гг. Брест, Витебск, Гомель, Гродно, Могилев**

УКРАИНА

«Киевская Служба Подписки»
Киев. Подписка и доставка курьером по Украине. Подписной каталог бесплатно, т. (044) 245-2696, ф. (044) 212-0846

Подписаться на журнал «Game.EXE» можно в любом отделении связи России и СНГ по Объединенному каталогу «Подписка-98». Стоимость подписки на один месяц - 12 рублей (без учета услуг местного отделения связи).

Подписной индекс: 41825

ОБЪЕДИНЕННЫЙ КАТАЛОГ
ПОДПИСКА-98
ПЕРВОЕ ПОЛУГОДИЕ
1 Газеты и журналы России, книги и учебники
2 Издания зарубежных стран
3 Видеофильмы, аудиопродукция
ПОЧТА РОССИИ
1 ТОМ ГАЗЕТЫ И ЖУРНАЛЫ РОССИИ, КНИГИ И УЧЕБНИКИ

ПРИГЛАШАЕМ К СОТРУДНИЧЕСТВУ ОПТОВЫЕ И МЕЛКООПТОВЫЕ ФИРМЫ, ЗАНИМАЮЩИЕСЯ РЕАЛИЗАЦИЕЙ ПЕЧАТНОЙ ПРОДУКЦИИ, А ТАКЖЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ФИРМЫ, ИМЕЮЩИЕ РОЗНИЧНЫЕ САЛОНЫ И ТОРГОВЫЕ ЗАЛЫ

Подписной индекс 41825 по Объединенному каталогу "Подписка-98"

Министерство связи РФ

АБОНЕМЕНТ на журнал | 41825

GAME.EXE | количество комплектов |

на 1998 год по месяцам

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Куда ______ (почтовый индекс) ______ (адрес)

Кому ______ (фамилия, инициалы)

Доставочная карточка

ПВ	место	литер

на журнал 41825

GAME.EXE

стои-мость	подписки	______ руб.	кол-во комплек-тов
	пере-адресовки	______ руб.	

на 1998 год по месяцам

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Куда ______ (почтовый индекс) ______ (адрес)

Кому ______ (фамилия, инициалы)

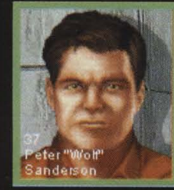
Дети X-COM













X-COM умер, а все дети его оказались уродами. X-COM умер сам по себе, естественным путем, от старости, в полном одиночестве и забвении. Его прямые наследники предали дело отца и разбежались по другим жанрам, подавшись в симуляторы и 3D-шутеры. Люди, которые дали игре жизнь, сейчас живут другими проектами. А что делать нам? Не терять надежды. X-COM умер, но дело его живет. Множество последователей из года в год пытались превзойти великого Учителя. "Где та молодая шпана, что сотрет нас с лица земли?"
Сегодня у нас в гостях последнее поколение претендентов на трон — дети X-COM.

7

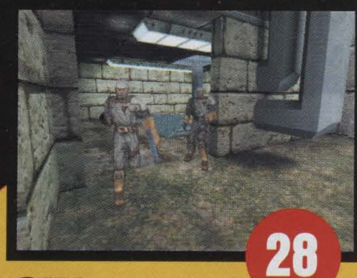
"Вангеры": буквы на местах

Необычный, особенный, можно сказать, специальный проект. Отличная, в обоих значениях этого слова, идея. Редкое по драйву исполнение. Уникальная, затягивающая атмосфера. Вам любопытно так же, как и нам? Обязательно попробуйте! Это — Игра.

42







28

SiN

SiN — это "Дюк", но сделанный людьми со вкусом. Именно таким мог бы быть и оригинальный Duke Nukem 3D, если бы его создатели доверили зреющим в их рядам талантам общий дизайн. Но, увы, Richard "Levelord" Gray делал только то, что ему говорили, а именно уровни, а кто-то (разве теперь узнаешь?) другой придумывал жалких монстров, убогий туалетный юмор, кривое оружие и отстойных танцовщиц. Как говорили классики, к пуговицам, тьфу, уровням, претензии есть? Нет. К пуговицам — никаких.

Очарование от настоящего
Heart of Darkness



Ну что тут скажешь? Двухмерная аркадка! Не очень длинная, разрешение паршивое, хотя звук и улетный... Но... Сел играть — встал через сутки! Вот и все. Игруууушка!

48

CD

*Game.EXE представляет свой первый **CD-ROM**-диск!*

Часть тиража (20 тыс. экз.) августовского номера Game.EXE распространяется вместе с первым в истории журнала CD-ROM-диском, на котором вы сможете найти следующее:

1. Демо-версии, демо-ролики и слайд-шоу игр: "Чикаго, 1932: Дон Капоне" ("1С"/Snowball Interactive), "Петька и Василий Иванович спасают Галактику" ("Бука"/*SBG*), *"Королевство Снов"*, *"Противостояние-2"* ("Наши игры"), "Дальнобойщики" ("1С"/"Бука"/SoftLab-Nsk), "Полная труба" ("Никита"), "Евразия: Апокалипсис", "Бестиарий" (ElectroTECH Multimedia/MiST land), "Властелин морей" ("Амбер"/Attic Entertainment Software).
2. Патчи к играм (Spec Ops: US Army Rangers, Battlezone, StarCraft, Unreal).
3. Драйверы и утилиты.
4. Shareware-игры.
5. Все тексты Game.EXE за 1997 год.
6. Бонус-трек популярной московской группы .EXE (композиция "Ночная радуга" с готовящегося к выпуску альбома "Мужская одежда").

Внимание! Если вы столкнулись с некорректной работой диска (а такое, к сожалению, возможно на некоторых конфигурациях компьютеров), выражающейся в отказе запуска тех или иных демо-версий, ни в коем случае не отчаивайтесь: просто перезапустите диск и еще раз попробуйте инсталлировать интересующую вас программу.

Август 1998
GAME.EXE
CD-ROM #1

DEMO
- Королевство Снов
- Полная труба
- Петька и Василий Иванович спасают Галактику
- Чикаго, 1932: Дон Капоне

DEMO
- Противостояние-2
- Дальнобойщики
- Бестиарий
- Властелин морей
- Евразия: Апокалипсис

БОНУС-ТРЕК
"Ночная радуга", группа .EXE

БОНУС-ТЕКСТ
Все статьи GAME.EXE за 1997 г.

С О В Е Т Ы   И   С О Л Ю Ш Е Н Ы



GAME.EXE

Игорь Исупов
гл. редактор
garry@game-exe.ru

Гамлет Маркарян
арт-директор
hamlet@computerra.ru

Наталия Дубровская
зам. главного редактора
ndubrovsk@game-exe.ru

Александр Вершинин
RPG
versh@game-exe.ru

Ольга Цыкалова
квесты, логика
olga@game-exe.ru

Олег Хажинский
стратегии
oleg@game-exe.ru

Господин ПэЖэ
action
pg@game-exe.ru

Андрей Ламтюгов
симуляторы
andrey@game-exe.ru

Николай Радовский
железо
nradov@game-exe.ru

Денис Гусаков
дизайн
dgusakov@computerra.ru

Михаил Новиков
издатель
mnovikov@game-exe.ru

Адрес редакции
117419, Москва,
2-й Рощинский пр-д., д. 8

Телефоны
(095) 232-2261
232-2263

Факс
(095) 956-1938
956-2385

E-mail
post@game-exe.ru

Распространение
ЗАО "Компьютерная пресса"
дир. Сергей Тимошков
тел.: (095) 232-2165
e-mail: kpressa@computerra.ru

Печать
SCANWEB, Finland
Тираж 42500 экз.

Свидетельство о регистрации
№ 015835
от 15 марта 1997 года

Реклама в номере

Упоминаемые в номере игры

Битва с исходом сомнительным...

Господин ПэЖэ! Очень рад, что в 6-м номере наконец-то всплыл в “титрах” ваш электронный адрес. Хочется говорить с глазу на глаз, но руки коротки. Ничего, обойдемся без рукоприкладства (пока что). Между тем это вовсе не пламенное послание поруганного квейкера или разработчика (“попробуй сначала сам гейму написать, а потом чужие дави, животное”). Это письмо человека, истосковавшегося по чужому мнению. Журналистам свое мнение иметь противопоказано — аксиома. А то растопчут разъяренные массы. Тем приятней встретить исключение, подтверждающее правило.

Разоблачение культа личности второго “Квейка” — это что-то. Жаль, что совпало с выходом Unreal'a — не так звучит. Но все равно душу греет убийственное “дюк наших дней”, и “играть в “Нереальное” легче, играть в “Нереальное” веселее, и даже проклятый Варлорд отступает в ужасе... Но вопросы все равно возникают, вредоносные мысли о грядущем нарушают состояние абсолютной нирваны. И дрожит рука, и по-тарантиновски зажатый плашмя пистолет (кстати, наилучшее оружие в игре на любом уровне — вполне серьезно) не внушает прежней хвастливой самоуверенности. Чего ждать, к кому обратиться? Half-Life, SiN, мифический Prey, и этот, как его там, ну, который форева, мешают жить. Выдюжит ли великий Unreal в этой схватке профессиональных убийц?

С одной стороны, большинство претендентов ненавязчиво опираются на “лицо” (в смысле — engine) убиенного субъекта (ах да, еще Daikatana'у забыл!). Иначе говоря, графика будет на уровне, который вы метко определили как “средненький “. По отношению к Unreal'у, разумеется. С другой — обещания разработчиков кружат массам головы. Если учесть, что Клифф (Блежински) и компания (Epic MegaGames) кое-что из своего списка так и не реализовали, то...

Главным козырем Unreal'a, как мне кажется, с момента рассекречивания проекта была нелинейная структура уровней, возможность свободно перемещаться по громадным полям и весям, иногда лениво заходя в повстречавшийся “кастль” или “дунгеон” (подобное, кажется, все же будет в заявленном Wheel of Time). Сегодня же не наблюдается даже возможности вернуться на единожды пройденный уровень, что было вполне неплохо обустроено сами знаете где. Плюс провал с мультиплейером (что мне, впрочем, по барабану, так как по причинам идеологического характера (вроде огромного лага и пинга) Интернет-”Квейк” у меня работает с точно такой же скоростью). Плюс довольно стандартные виды оружия (хотя встречаются и приятные исключения в виде зеленой липучки и предаторского бумерангометателя с управляемым ходом снаряда) — это было, было... Даже великолепная возможность двойного использования каждого спортивного снаряда была еще раньше реализована в Blood (при всей ненависти к ее “движку” игрушка была очень неплоха по сети). Плюс еще простоватые монстры, кровищи всего из одной шкуры на брата особо не выжмешь.

Остается великолепный искусственный интеллект (если Стивена Полжа не сманят на строительство “Прея”), крутой дизайн и сюжетные находки (к слову сказать, связный сюжет присутствует лишь на первых трех уровнях — потом опять начинается убей-их-всех, не считая отличной загадки с трубами в Terraniux). Достаточно ли этого? Судя по вашим работам в журнале, точно охарактеризованным моим соседом как “Магазин.EXE”, мнения, отличного от коллективного (в смысле — гениальности), у вас хоть отбавляй. Разгромный 6-й номер — просто класс, в лучших традициях раннего Мотолога. Но цензура, та самая, зарезавшая “...Мать!” Горького, не дремлет, верно? Не дают говорить, отдаляют от народа в смирительной рубашке, и вообще... Но здесь-то нам никто не мешает, а? Вам — в полной мере, “в живую”, явить близость с народом, мне — в полной мере ее вкусить (и выкусить).

Прежде всего — прогнозы. Стоит ли ждать? А надеяться? Справедливы ли мои нападки на Unreal (которые, если верить вам, будут единственными в Сети — вот радость-то!) или все приближающиеся проекты следует в срочном порядке переименовать в Unreal-киллеры? Также хотелось бы узнать, можно ли получить каким-то образом полный текст интервью с Клиффом Блежински (или хотя бы точный пересказ) для последующего изучения под мелкоскопом. На сегодня у меня все.

С наилучшими пожеланиями,

Frag 07 (bmw@wizcom.ru).

Господин ПэЖэ *(pg@game-exe.ru):* Попробую по порядку... Почему я злой был? Да потому, что у меня велосипеда не было. Не я сказал — классик, почтальон Печкин. Quake 2 злил меня (и продолжает) тем, что вышел после Quake и, на полном безрыбье, стал народным кумиром. Ведь можно, можно было не разгонять весь id нафиг и выпустить-таки еще одну талантливую игру перед смертью. Ан нет, не захотели, деньги и свобода волеизъявления им, понимаешь ли, важнее.

Но — ближе к теме. Итак, что есть Unreal через пару месяцев после выхода (эх, был бы я верстальщиком — вставил бы между строк ответа мелким шрифтом рассказ о том, как шустро писались статьи про Unreal, так не вовремя вышедший перед самой отправкой номера в печать, и как не хватало времени на то, чтобы поиграть как следует). На мой взгляд, место Quake 2-killer'a он все-таки занял. И отдавать без боя не собирается. Посмотрим, какие к нему выйдут конверсии, доделки, переделки...

И заглянем чуток подальше в будущее. Да, нас там ждут немало крупных имен в жанре 3d action. Они, собственно, выше перечислены. Но! Вспомним азы, преподанные лично мне на курсе истмата уже в советское время. Почему картели столь устойчивы? Да потому, что похожи на многоножку. Рухнет фирмочка, занятая углем, зато соседняя, торгующая ядерными реакторами, расцветет. В среднем все равно прибыль будет...

Если внимательно полазить по архивам www.bluesnews.com, обнаружится, что жанр 3d action, прижатый конкурентами со всех сторон и обливаемый помоями за скучность, застойность и монолитность, подобно тому самому картелю начал отращивать массу ножек.

SiN. В последнее время нам обещают “классический дефматч” (что бы это ни значило) и милейшую главную злодейку (писано автором до выхода известной демо-версии. — **Ред.**).

Half-Life — однозначно держится только на своих классных людях, бегающих вокруг по своим делам и для сюжета не слишком нужных. Вокруг будет кипеть жизнь.

Daikatana — эпическое полотно Ромеро, вопящее во весь голос от его имени: “Я докажу, что я сам ушел из id, а не меня ушли!”, и реально грозящее стать Unreal-killer'ом ввиду серьезных намеков на наличие сюжета.

DN4E (не к ночи будь помянут) после перехода на “движок” Unreal опять откладывается, но суть в том, что у него есть готовая аудитория, и остальным туда лучше не соваться, ибо сожрут с потрохами.

Вещи типа того же Wheel Of Time, на action не слишком похожие, и гигантскую кучу проектов, далеких от завершения, оставим за бортом и посмотрим, что же мы имеем. А имеем мы (наконец-то!) картину жанра, достигающего зрелости. Когда люди не играют в “рисованные квесты вообще” или “походовые стратегии вообще”, а находят для себя игры, которые им по кайфу.



SiN

Пока 3D-шутеров было по штуке в полгода (а то и меньше), жанра как такового не было вообще. Что дали — то и кушать приходилось. Почему, скажем, возникла мощная антидюринговская, тьфу, антидюковская коалиция? Да потому, что они (мы) сами в свое время от скуки проходили уровень за уровнем и плевались. Да, был Вечный “Дум”, но больше-то ничего не было... Будем надеяться, что теперь будет.

Теперь об engine'ах и графике. Это понятия абсолютно не взаимосвязанные, да простится мне такая бытовая подробность. Вот цепляние за углы останется в каждом потомке Q2, тут уж никуда, это в самом сердце “клиент-сервера” в понимании Кармака. А вот сделать интересные уровни, живые текстуры и стильный дизайн — это проблемы решаемые. И (между нами) я верю, что Unreal долго в одиночестве не останется, стильный сюжет для “сингла” и приятное оружие будет у многих.

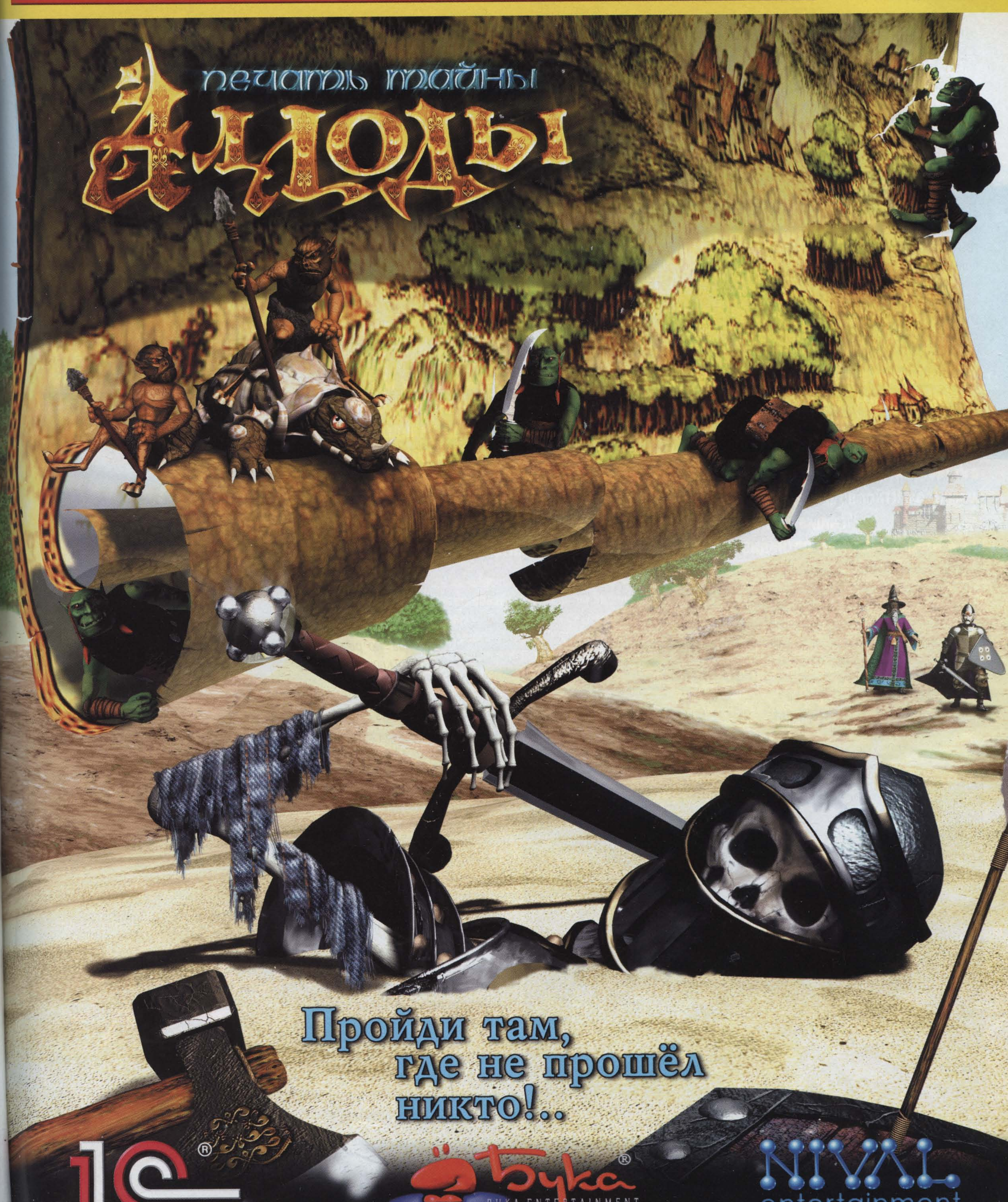
Да, напоследок — о себе. Пока в природе главенствуют три теории моего зарождения и развития. Первая: что я и есть Х.М. после операции по смене возраста. Вторая: что я Наталия Дубровская (есть еще вариант, что я ее дед). И, наконец, третья: что меня вообще нет, а оценки в рецензиях определяются генератором случайных чисел. Судя по словам “в традициях раннего Мотолога”, один голос за первую теорию уже есть.

Обломанный Unreal'ом

Hello, .EXE!

Не думал, что когда-нибудь напишу гневное письмецо любимому журналу, но...

После прочтения #6 за сей год мое слабое сердце не выдержало и дало трещину. Открываю я “Письмена”, и — о ужас! Некий склеротик при всех поносит Quake 2. Меня чуть кондрашка не хватила... Плохой дизайн... Средненькая графика... Средненький звук... Что?! Дюк?! Да я! Да мы!!! Где мой шот-


печать тайны
Аллоды
Пройди там, где не прошёл никто!..
1С®
Бука®
BUKA ENTERTAINMENT
NIVAL
entertainment

ган?! (Звон разбитой люстры...)

Фу-ууу... вроде полегчало...

Теперь спокойнее:

Зачем монстры дергаются? Так это чтоб пожалели, так и хочется ракетой приласкать бедняжку. На, не плачь.

Графика. Где вы, дражайший Mr.PG, видели в 1997 году графику круче, чем в Q2? Перспектива, свет.. Что? Turok? Не-е. Не то. Звук? Об этом позже.

Дизайн? Если я сооружу Великий Каньон или Избушку на курьих ножках (см. Unreal), вы скажете что я супердизайнер? А что до Герцога Нюкема трехмерного, то ждать осталось недолго: "Июль-август", — говорят сердобольные разработчики из 3D Realms. Судя по скринам, эта фирма в очередной раз сотворит "Отстой года", так что мужайтесь.

Ах да, Unreal. Ребята, это круто! Такого не было давно (где-то полгода). Люди, Unreal — самая крутейшая single-player-игра, не считая Wolfenstein 3D. Форева! Но. Есть около пяти "но". Это некоторые виды оружия, а также "издаваемые" ими звуки. Unreal очень обломал меня (и не только меня) звуками своих инструментов уничтожения. Странный писк не только раздражает, но и полностью сбивает с толку в сетевой игре: тихий-тихий щелчок сверху, а может, справа? Гм.. Черт, сзади!!! Голимо, товарищи, голимо, и надо с этим бороться.

А вообще, вы, не побоюсь этого слова, — самый "прохладный" (cool) журнал в России-матушке еще со времен "Магазина игрушек."

JET (nick1198@tula.sitek.net).

P.S. А звук в Q2 получше будет.
P.P.S. Всем привет и kill'em all!

Господин ПэЖэ:

(Радостно.) Еще одна звездочка на фюзеляже, тьфу, зарубка на прикладе. Еще одно сердце, разбитое моими словами. Рулез-то какой!..

Ладно, вернемся к. Где я видел лучше графику? Гм, хотя бы в Quake. Тут надо понимать, что под словом "графика" я не имею в виду количество полигонов, умноженное на количество пикселей. Графика — это стиль, это талантливые художники, это реалистичное, а не аляповатое освещение. Это было в Q1, но отсутствовало, несмотря на технические "рулезы", в Q2. Такова жизнь. То же, кстати относится и к звуку, и к дизайну. В id остался один талантливый человек, Кармак, но его талант позволяет делать только "движки", а игра так и остается беспризорной...

Кстати, решения 3D Realms о переходе на "движок" Unreal лично мне не понять. Возможности почти такие же, даже похуже, сплошная потеря времени и денег. Интересно, когда игра теперь выйдет? Неужели пойдет по пути самого Unreal, и все будет, как в пословице "обещанного три года ждут"?

И не будем путать звуки оружия в сетевой игре (где Unreal действительно слабоват — надо ждать сначала патчей от Тима Суини, а потом конверсий от народа) с таковыми в "сингле", где они весьма в тему. Покупка Voodoo 2 ради "сингла" в Unreal — с толком потраченные деньги.

"Коллективное письмо"

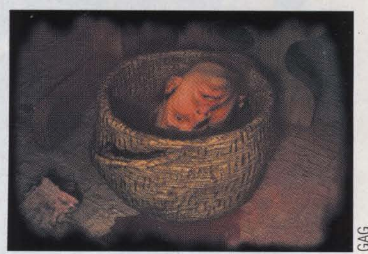
Здравствуйте, глубокоуважаемая редакция Game.EXE! *(Отдельное приветствие Господину, именуемому ПэЖэ. — **BOSS**.)* Давно зрело желание написать вам письмо и вот назрело — спасибо статье "Грубая реальность "Нереального" (#6'98). Статья эта о малоизвестной игрушке Unreal поразила нас своей предвзятостью и профессионализмом, чем, по моему (Андроида) личному мнению, страдает большинство авторов дорогой редакции *(а мне, Boss'у, кажется, что этим недугом страдает лишь вышеназванный Господин. Впрочем, после ухода из журнала Великого статьи Господина ПэЖэ, наряду с творениями Олега Михайловича Хажинского, нравятся мне больше всего. — **BOSS**)*. Вполне, однако, допускаю, что никто из вас от этой болезни не мучается... Тем не менее, справедливости для, надо сказать, что все написанное в материале про Unreal, к сожалению, — правда. Да: графика — это именно 97%, сюжет — 99% и никак не меньше, но, как в анекдоте о новом русском и фальшивых новогодних игрушках, — не радует, блин. *(Вынужден, блин, согласиться. — **BOSS**.)*

Надо сказать, что я честно старался поиграть в Unreal подольше, памятуя о том, что в некоторые игрушки следует выиграться, тем не менее, чем дольше я играл, тем грустнее мне становилось и, переключаясь на Q2, я просто отдыхал. Конечно, вы можете приписать это мощному "монстрячьему" интеллекту Unreal. Может быть и так, но, по моему глубокому убеждению, игрушка должна именно радовать, а не напрягать. *(Нельзя сказать, что я на все 100% согласен с довольно жесткой позицией Андроида, но рациональное зерно в его рассуждениях точно есть. — **BOSS**.)* Пройдя в общей сложности 5-6 этапов, я решил бросить эту тоску и приступил к прохождению Q2: The Reckoning. Теперь я могу точно сказать: такой Unreal нам не нужен! Не нужен! Предлагаю передать этот, несомненно, отличный "движок" в более умелые руки Джона Кармака, который сделает из него нормальную игру. Добавлю еще, что при игре в Unreal у меня возникало ощущение, схожее с тем, что было во время игры в Blood, — ощущение какой-то недодуманности. Все, с Unreal'ом я закончил. *(А я еще нет. Хотелось бы добавить, что я пробовал проходить Unreal с 3Dfx'ом. Ощущения меняются. — **BOSS**.)*

Вообще, надо сказать, что ваш журнал смотрится на фоне остальных просто шедевром. И это несмотря на весь ваш махровый субъективизм, свойственный, впрочем, любому нормальному человеку. Даже Тот-Кто-Считает-StarCraft-Дрянью имеет, как мне кажется, право на собственное мнение, хотя его умственная полноценность внушает серьезные опасения. *(Сам дурак. А если честно, то, по-моему, парни из Blizzard банально схалтурили. Ведь по большому счету они не предложили ничего нового, а кампания за Terran — обычное повторение пройденного в WarCraft'е. Хотя Андроид и считает, что в стратегиях ничего нового придумать уже нельзя и любая новая стратегическая игра будет в какой-то степени клоном. — **BOSS**.)* Я думаю, что в дальнейшем развитие стратегического жанра будет идти по пути улучшения графики и повышения системных требований.

Отдельно пройдусь по отечественным игрушкам.

Хотя ругать наше вроде бы и нехорошо *(да и президент не советует! — **BOSS**.)*, не кинуть каменюку в Parkan я не могу. Честно говоря, я не читал вашу рецензию на "Паркан" (я даже не знаю, была ли она), однако смею надеяться, что она не была хвалебной.


GAG

Вообще, меня поражает популярность подобных игр, в которых ничего нет, кроме завышенных системных требований. *(Обратный пример — GAG. Эту игру российским разработчикам необходимо взять за образец. У нее, конечно, есть недостатки, но неоспоримые достоинства куда весомее. — **BOSS**.)* То же, кстати, касается и западной игрушки Total Annihilation. Начитавшись у вас о полной трехмерности и отличной графике, я купил ее — и был поражен! Допустим, я могу понять, почему ей дали приз на E3 (полагаю, за "достижения в трехмерности"), но вот почему она так долго держится в самых верхних строчках хит-парадов в Интернете, не возьму в толк. Лепи роботов, да отправляй их к базе врага — вот и вся игра. Задавив компьютер числом в первых 3-4 миссиях, я с этим делом завязал. Хотя стратегии — моя слабость, и начинал я еще во времена Dune 2, полная "нетрехмерность" которой не помешала мне пройти ее три раза...

С уважением,

Android.

С неменьшим уважением,

BOSS
(оба — Москва).



Unreal

Дети X-COM

Олег Хажинский

X-COM умер, а все дети его оказались уродами. X-COM умер сам по себе, естественным путем, от старости, в полном одиночестве и забвении. Его прямые наследники предали дело отца и разбежались по другим жанрам, подавшись в симуляторы и 3D-шутеры. Люди, которые дали игре жизнь, сейчас живут другими проектами. А что делать нам? Не терять надежды. X-COM умер, но дело его живет. Множество последователей из года в год пытались превзойти великого Учителя. "Где та молодая шпана, что сотрет нас с лица земли?"
Сегодня у нас в гостях последнее поколение претендентов на трон — дети X-COM.

Squad level tactical combat simulator — "симулятор боевых действий на уровне подразделений", именно такой ужасно длинной и мертвой фразой описывается жанр компьютерных игр, которые уже много лет сводят меня с ума. Началось все, пожалуй, с UFO: Enemy Unknown... или даже чуть раньше — с Laser Squad. За последние годы жанр успел сформироваться, но не успел надоесть — разработчики не жаловали нас подобными играми. Возможно, это даже хорошо: представьте себе сотни X-COM-клонов в год, повторение кошмара с C&C. Уверен, никто из нас не пожелал бы отдавать любимый жанр на съедение жадным издателям. С другой стороны — нет денег, нет хороших игр...

На волне успеха X-COM появились Jagged Alliance, Wages of War, еще пара игр, названия которых стерло в памяти безжалостное время. Ни одно из этих творений не смогло и близко подобраться к стандартам, установленным Mythos/MicroProse. Прошло время, и сейчас на свет постепенно начинает выползать вторая генерация игр, вдохновленных X-COM, — все совершенно разные и вместе с тем неуловимо похожие на папу. Sir-Tech наконец-то заканчивает работу над Jagged Alliance 2, и, по первым оценкам, это будет игра высочайшей пробы. Random Games вместе с SSI постепенно овладевают искусством программирования и готовят к выпуску третье издание "нашего ответа X-COM" — Warhammer: Chaos Gate. Sierra, после бесконечных отсрочек, выпускает свой тактический симулятор SWAT 2. И хит сезона — Commandos: Behind the Enemy Lines, который тянет на "сынка" X-COM с некоторой натяжкой, но настолько хорош, свеж и оригинален, что прошел вне конкурса, по блату.



Из общей массы "наши" игры выделяются сразу: очень сильный ролевой элемент, множество действующих лиц с уникальными параметрами, реальная физика, динамически изменяющийся мир со множеством деталей. С сюжетом во всех играх по-разному, и здесь в явном отрыве Jagged Alliance 2 со своим полным отсутствием всяческого присутствия миссий. Что еще?

Потому что мы — банда!

Команда — это обязательно, и чтобы все разные, и чтобы много параметров у каждого, и чтобы крутели с опытом. Любая хорошая игра — RPG, и здесь тоже без ролевого элемента никак. Петя забыл нацепить бронежилет, Вася пять раз подряд промахнулся, поэтому такой урод в команде мне больше не нужен, а Иван в очередной раз совершает героический поступок и получает медаль. Незнакомые нам в начале игры люди постепенно становятся "членами семьи", и терять их в бою непереносимо.

В X-COM персонажи генерировались случайным образом, и потому цифра в три десятка наемников в JA казалась нам тогда смешной. В JA2 их стало 150, и добавилась возможность создавать собственных — разница есть. Наемников озвучивают 50 актеров, а разработчики SWAT 2 не поленились запечатлеть на фото чуть ли не полный состав местного полицейского отделения, это при том, что в X-COM наши ребята шли в бой молча и с одинаковыми выражениями морды лица.

Мы наш, мы новый мир разрушим

Если стену нельзя пробить, это не смешно. Настоящий мир состоит из атомов и вообще очень сложно устроен. Игровой мир, чтобы в нем было интересно жить, тоже должен быть устроен сложно. Все игры из нашей подборки могут похвастаться хитрыми фокусами, взятыми из реальной жизни. Рассчитывается зона видимости каждого персонажа с учетом поворота глаз (Commandos), взрывная волна, траектория полета пули с учетом характеристик материалов (JA2). Правда, на рушащиеся потолки X-COM: Apocalypse никто из конкурентов посягать даже и не пытался, и даже поборники физического реализма из Sir-Tech хитро обошли эту проблему стороной — в игре все по-прежнему одноэтажное.

Commandos самобытен и не вписывается ни в какие рамки, но при всей своей "аркадности" может дать немало уроков старичкам. Возьмите тот же эффект со слухом и зрением, вспомните, как фрицы идут по следу, поднимают тревогу, увидев труп товарища. Гениальный дизайн уровней и сложная система взаимоотношений между NPC — вот если бы все это перенести в более сложную игру!..

Еще идут старинные часы

Вопрос "real time или turn based?" пока остается открытым. Проведенный нами блиц-опрос среди разработчиков "детей" показал полный разброс мнений. Одни боготворят X-COM и отказываются от режима реального времени, для других X-COM оказался слишком сложным, а походовой режим — занудным до смерти. Apocalypse показал, что real time может быть очень даже к месту, но разработчики SWAT 2, по моему мнению, испортили свой симулятор излишней стремительностью. Кстати, интересная деталь: в Jagged Alliance 2 не будет "реального времени", хотя первоначально предполагалось сделать оба режима. Это повод для размышлений...



Трансформация сознания

Итак, предварительные выводы. Среди подросших детей X-COM я не вижу ни одного претендента на трон нового X-COM. Ближе всех к папе подобрался Jagged Alliance 2, и мы должны со всем уважением признать, что разработчики не пытаются копировать старые идеи, а идут исключительно своим путем. Трудно сказать, что получится в результате, но пока все выглядит очень интересно.

И еще одно интересное наблюдение: чем больше времени проходит со дня смерти X-COM, тем ниже опускается планка. Если бы три года назад меня заставили поиграть в Soldiers at War, я с негодованием отказался бы тратить время на такую лажу. А сейчас — это "Наш выбор". Элементарная ностальгия — простое, а потому очень сильное чувство. В жанре RTS мы, так или иначе, можем говорить о некоем "прогрессе". Изображение становится красивее и объемнее, появляются новые эффекты, народ вовсю улучшает интерфейс управления и вообще извращается, кто во что горазд.

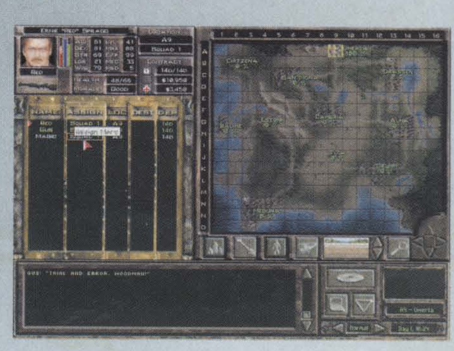
В жанре же "squad level tactical" наблюдается процесс обратный, если не вырождение, то застой — точно. К счастью, такие игры гораздо сложнее C&C-клонов, а потому выходят редко и не успевают нам надоесть. Будут ли продолжаться эксперименты в этой области, стоит ли нам через год ждать Jagged Alliance 4 или четвертой части сериала от Random Games? Тайловые ландшафты и интерьеры при поддержке Hi Color и хитроумных высокотехнологичных эффектов еще способны постоять за себя. А значит...

Но — через год это вряд ли будет интересно, если все останется на том же уровне, что и сейчас. 3D действительно позволяет создавать более реалистичные во всех отношениях миры, и Incubation — неплохая заявка на тактические симуляторы третьего поколения, но игре предстоит работать над собой. Мода на "реальное время" пока не собирается проходить, а появление роскошных 3D-шутеров последней волны только подстегнет интерес к 3D.

X-COM: Apocalypse на "движке" от Unreal, Blue Byte'овский Shadow Pact, о котором мы писали в прошлом номере, сомнительный RainBow Six от Тома Клэнси — в следующем году нас ждет волна "командных" 3D-шутеров с сильными тактическими, а возможно — даже стратегическими элементами.

Это внуки X-COM, и, надеюсь, они заслужат в будущем своей обложки.





Хорошо, хорошо, очень хорошо!..

"Jagged Alliance хорошо, а 2 лучше"

"Хорошо-хорошо!.." — в тысячный раз донеслось из соседней комнаты сквозь полузакрытую дверь. "Что это такое?" — строго спросила мама. "It's cool, man", — невпопад ответил Айс. "Долго это будет продолжаться?"

Я пожал плечами, потому что знал, что долго. Уже третий день все подступы к компьютеру были надежно защищены и хорошо простреливались: брат "подсел" на Jagged Alliance. "This is dangerous area!" — сказал кубинец, потом раздался взрыв, треск автоматных очередей и крики агонии. Мама вздохнула и плотно закрыла дверь, оставив брата наедине со своими демонами. Иван заткнулся и молчал три года. В октябре он заговорит опять — выходят Jagged Alliance 2.

Jagged Alliance, первенец в большой семье X-COM, добился в жизни наибольшего успеха и почти повторил триумф папы. Первая часть игры собрала целую кучу различных призов и была признана многими авторитетными изданиями "Лучшей походовой стратегией" 1995 года. Первый же ребенок Jagged Alliance от брака с жадностью родился слабым и безжизненным: редактора миссий и сомнительного multiplayer в Deadly Games оказалось недостаточно, чтобы скрыть исчезновение полюбившегося всем нелинейного сюжета и оправдать графику 320x200. После той неудачи в Sir-Tech надолго замолчали, однако от идеи дальнейшего деторождения не отказались. Работы над Jagged Alliance 2 шли около двух лет, сроки выхода откладывались с весны на осень, а с осени — на весну. Однако сейчас можно сказать определенно: игра появится. Какой она будет? Нам удалось собственными руками потрогать раннюю альфа-версию JA2. Слушайте рассказ живого свидетеля.

Тело игры

Доступ к телу игры был осуществлен при помощи российской компании "Бука", которая сейчас вовсю занимается локализацией Jagged Alliance 2: Feeding Ground, но об этом чуть позже. Перед тем как протирать от пыли свой электронный микроскоп, учтите, что мы рассматриваем *раннюю альфа-версию* игры, то есть практически сырой рабочий материал, и поэтому не будем давать пока никаких оценок. Впрочем, для весенней "альфы" JA2 выглядит превосходно.

Миновав пару заставок, созданных явно "для внутреннего употребления", мы попадаем в Игру. Начало весьма необычное: с экрана монитора на нас глядит... еще один экран монитора с загруженной операционной системой Sir OS VII. Это наш командирский ноутбук, с помощью которого мы поддерживаем связь с внешним миром, не покидая джунглей.

Приложив минимальное умственное усилие, начинаем разбираться в новой операционке. Электронная почта, и уже два письма в папке "Входящие". Ничего, подождут. Грузим браузер и сразу же попадаем на страничку небезызвестной конторы A.I.M., хотя система закладок ясно дает понять, что это не единственное место в Сети, которое мы сможем посетить в процессе игры. На сайте A.I.M. обнаруживаем ссылки на магазин оружия (держите меня четверо!), страховое агентство и... похоронное бюро, предоставляющее значительные скидки при "оптовых" захоронениях. Начало бодрит.

Jagged Alliance 2: Feeding Ground

Знакомство с файлами на локальном диске демонстрирует обширное досье на некое семейство Чивалдори, несколько фото — мальчик в смешном костюмчике и живописный прибрежный пейзаж, а также огромный юридический документ — образец контракта с наемниками. "Наемник, именуемый в дальнейшем Исполнитель, с одной стороны... страховка в сумме не менее... оплата похоронных услуг, включая цветочный венок (вот зачем сайт цветочной конторы)!"...

Стоп! Крыша приходит в движение — пора проветрится. Быстренько выписываем с материка пару наемников, контракт на 24 часа, нам больше не надо, экипировка за их счет, у нас — шаром покати. Постыдная пауза в поисках кнопки "Начало миссии". Все просто — надо лишь отключить ноутбук. Поехали!

Стрелять можно в голову, корпус и по ногам. В голову попасть, разумеется, гораздо сложнее, но зато и результат, как говорится, — "на лице". При желании можно потратить дополнительное количество "очков хода" на прицеливание — чем больше времени мы пожертвуем на это дело, тем выше будет вероятность попадания. Правда, можно хоть два часа целиться, но если ты от рождения подслеповат...





sir OS
Email
Web
Files
History
Personnel
Mercs: 0
Financial
$50,000
Shut Down
Sir-fer 0.9 Beta - Bobby Ray's
BR
To Order
Click on the item(s) and continue left clickling for more of the same, right click for less. Once you've selected all you'd like to buy, go to the order form.
H&K MP53
Cost: $ 500 Part #: 113 In stock: 0
This German sub-machine gun has a lethality and stopping power that is definitely disproportionate to its size. It's fitted with a special flash suppresser that eliminates excessive muzzle flash that is common in short weapons.
Wght: 3.10 kg Cal: 5.56 Mag: 30 rnds Rng 200 m Dam 25 ROF: 700/min
AKSU-74
Cost: $ 900 Part #: 114 In stock: 0
Russian in origin, this sub-machine gun is a shorter version of the AK-74. It's a combat intensive weapon with a bulbous muzzle attachment to compensate for firing 5.45mm Soviet rifle cartridges in a much shorter barrel.
Wght: 3.90 kg Cal: 5.45 Mag: 30 rnds Rng 200 m Dam 26 ROF: 800/min
Type-85
Cost: $ 500 Part #: 116 In stock: 0
Of Chinese design, the Type-85 submachine gun is a plain blowback weapon that is remarkably lightweight due to its rotating bolt system. The weapon's manufacturers claim that it also fires the subsonic type-64 cartridge.
Wght: 1.90 kg Cal: 7.62W Mag: 30 rnds Rng 200 m Dam 23 ROF: 780/min
SKS
Cost: $ 750 Part #: 117 In stock: 0
The Simonov self-loading SKS automatic rifle has a simple design and is easy to operate. Developed during WW II, it was later distributed to most Warsaw Pact members. It's only weak spot: it's a little heavy for its cartridge.
Wght: 3.90 kg Cal: 7.62W Mag: 10 rnds Rng 300 m Dam 31 ROF: 40/min
Previous Items
Guns
Ammo
Armor
Misc.
Used
More Items
Home
ORDER FORM
SubTotal: $ 0
ENIAC Power ATii
27 Corp. Len Anderson
72 Kevin "Maddog" Cameron
07 Ivan Dolvich
37 Peter "Wolf" Sanderson
116 Skipper
FIDEL
REAPER
FIDEL
FOX
SIDNEY
MIKE
GUNS
Sorry, man. I'm busy.
NAILS
D13 - Drassen

Первые шаги

Стрекот вертолета и общая цветовая гамма вызывают устойчивую ассоциацию с "Апокалипсисом сегодня". От вертолета видна лишь тень, зато веревка и спускающиеся по ней наемники выглядят вполне реально. Пластика персонажей — вот что бросается в глаза первым делом. Встав на землю, люди не замирают на месте или, наоборот, не начинают переминаться с ноги на ногу, будто им давно пора... сделать что-то естественное, а потому не стыдное. Вот она, хваленая система с неограниченным количеством кадров анимации... Если долго ничего не делать, подопечные начинают проявлять признаки беспокойства — курят, вертятся в разные стороны. Некоторые иногда плюются, а первое место в моем хит-параде занял товарищ, почесавший пятку.

Второе откровение — детализация рельефа. Прощайте, Soldiers at War, до свидания, X-COM: Apocalypse! Забудьте жалкую графику и вид сверху в первых JA. SVGA, 640x480, Hi Color и изометрическая проекция — так выглядит Jagged Alliance дня сегодняшнего. Помнится, прошлой осенью, увлеченные идеей полной "трехмернизации" всего человечества, мы задали дизайнеру JA2 неприличный вопрос: "А не устареет ли ваша рисованная графика к моменту выхода?". Забираю вопрос обратно — графика не выглядит устаревшей. По обилию деталей, будь то криво прибитые штакетины в заборе или обожженная газовая плита в разрушенном доме, JA 2 не уступает X-COM и "Солдатам", только, друзья мои, все это теперь нарисовано как следует и в 65-тысячной цветовой палитре. Впрочем, довольно любоваться, пора действовать.

Осваиваем интерфейс: сели, встали, легли, ползем. Все понятно. Небольшое всплывающее меню по правой кнопке, как в "Солдатах", демонстрирует полный диапазон возможных действий от "дать по роже" до "поговорить за жизнь". Впрочем, пользоваться меню не обязательно: многие операции производятся с помощью хитроумных движений мыши, а у интеллектуального курсора хватает ума, чтобы понять, что мы от него хотим. Погоняв наемников гуськом, вдоволь налазившись через заборы и так и не сумев забраться на крышу, мы начинаем изучать территорию. Попытка выбрать группу людей рамочкой терпит оглушительный провал, однако водить за ручку каждого тоже нет нужды — несложный финт мышью, и весь взвод уже бежит навстречу приключениям.

В полуразрушенной деревне население как будто вымерло. Чу! Вот маленький мальчик стоит на перекрестке. Давайте кликнем на него курсором в знак приветствия. Почему курсор вдруг превратился в метку прицела? Что это за белые точки, обильно летящие из автомата Калашникова? Мальчик (а точнее, его труп) отлетает на метр и замирает навсегда. Oops, я не хотел! Хотя, по признанию ребят из "Буки", все играющие хотя бы по разу убили малыша. Очевидно, такая у него карма.

Продолжаем эксперимент. Очередь из автомата разбивает оставшиеся стекла в окнах, пули с тупым уханьем втыкаются в деревянные стены и звенят о металл искореженных иномарок. Оказывается, целиться можно по разным частям тела — в голову, корпус, ноги. Стрельнем-ка Ивану по ногам из дробовика — он продолжает идти, но здорово хромает и оставляет за собой кровавый след. Следуем за объектом опыта, и в траве след обрывается — хороший способ уйти от погони. Раненный герой скоро потеряет силы от кровопотери и не сможет идти, а затем и вовсе покинет этот мир. Без Ивана игра теряет свой смысл — давайте начнем сначала.



Таким образом отрядам задаются маршруты движения. Подобное путешествие пешком может занять у ребят больше недели, а так как время у нас реальное, стоит его немного ускорить. Если где-нибудь по дороге бойцы встретят противника, нам предложат либо возглавить отряд самому, либо поручить командование AI, если результат сражения кажется решенным. Наличие такой опции, кстати, отличает тактическую игру от стратегической.

А был ли мальчик?

Принципиальной ошибкой было убийство мальчика. Вместо того чтобы тратить ценные боеприпасы, надо было с ним поговорить. Беседовать пацан не стал бы, а побежал бы со всех ног к маме, в другой сектор, предварительно попытавшись отсидеться в сарае. Маму убивать тоже резона нет, потому что только она может вывести нашу команду на Мигеля, глубоко законспирированного лидера движения повстанцев. Вручив "маме" письмо, адресованное Мигелю, мы попадаем в подвал, полный раздраженных партизан, где и должны каким-то образом убедить бородатого Мигеля в своей лояльности.

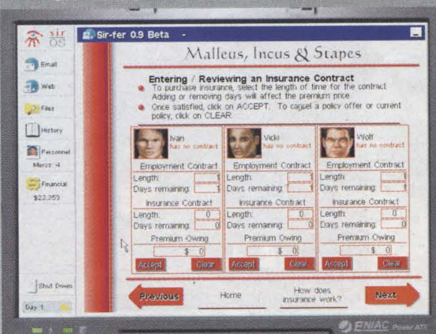
Похоже на RPG в самом классическом варианте, правда? С любым NPC (то бишь компьютерным персонажем), которых полно в местных городах и деревнях, можно поговорить, попытаться выведать информацию или взять в команду. При разговоре мы выбираем не столько "что" сказать, сколько "как": обратиться вежливо или грубо, предложить что-то или потребовать. Любой NPC, а их, повторюсь, очень много, имеет память и постепенно скла-



"Мама не разрешает мне разговаривать с незнакомцами", — говорит этот маленький мальчик. Особенно если у них автоматы в руках, добавим мы от себя.



Враги не лезут под пули и сразу же залегли. И вот результат: Игорь, родной брат легендарного Ивана, падает замертво.



Оформление страховки — долгий и занудный процесс, даже через Интернет.

дывает свое мнение о КАЖДОМ члене вашей команды. Народная молва судит как действия отряда в целом, так и поступки каждого наемника в отдельности, слухи ползут из деревни в деревню, и постепенно вся страна узнает своих героев.

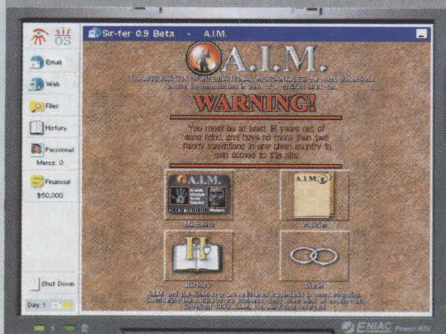
Персонажи с высоким leadership (это один из новых параметров) смогут увлечь за собой местных жителей, которые, как известно, страховок не просят, а потому обходятся фирме дешевле. Среди множества обитателей игры есть, конечно, ключевые герои, встреча с которыми требуется обязательно — для развития сюжета. Однако ход игры полностью нелинеен: никаких миссий, мы просто путешествуем по стране, выполняем множество важных и бессмысленных поручений, постепенно "осваивая" сюжет. Очень здорово, что расположение ключевых NPC при каждой новой игре генерируется случайным образом, а значит — игра будет более разнообразной и непредсказуемой.

Играем на деньги

Jagged Alliance 2, кроме всего прочего, — игра на деньги. В этом меркантильном мире за все приходится платить, причем каждый день. Наемники, потрясая толстенными контрактами, требуют сумасшедшие суммы ежедневно; оружие и оборудование, даже подержанное (можно купить и такое), распространяется далеко не бесплатно; машины и вертолеты вообще являются предметами роскоши, но просто незаменимы для оперативного перемещения по стране. Да, мы тоже работаем не за идею и получаем за свои труды хорошие деньги — но как ими правильно распорядиться? Вот здесь-то и начинается самое интересное. В кого из доступных для найма 150 человек вложить "зеленые", подписав контракт на две недели, а кто понадобится только на один день? Какие "игрушки" из магазина действительно нужны для эффективной работы?..

В команде может быть не больше 20 человек, в одном секторе — не больше 6-ти. Чем заняться остальным 14-ти? Чем угодно — отдыхом, лечением, тренировками, охраной или путешествиями. Трудно вообразить, но в JA 2 действительно нет никаких миссий, нет даже разделения на стратегическую и тактическую части игры, как в X-COM. Только что вы брели по разбитой дороге в удобном "реальном времени", но вот за камнем показался враг, и на горизонте появилась кнопка "Конец хода" — она не исчезнет, пока конфликт не будет улажен.

Игра встречает нас... еще одним экраном монитора. Почтовый ящик уже разрывается от писем, и вам не дадут выключить компьютер, пока вы не прочитаете их все.



Разработчики говорят о театре боевых действий размером в 300 секторов, что похоже на правду, учитывая, что вся страна изрыта подземными ходами и под поверхностью земли находятся еще четыре "этажа" шахт и подземелий. Люди из нашей команды могут быть разбросаны по всей стране и путешествовать из города в город пешком, на перекладных или с помощью собственных средств передвижения. Время нигде не разрывается — день сменяет ночь, люди устают и требуют отдыха, вся игра представляет собой один кусок непрерывного действия, причем очень часто события происходят вне зависимости от нашего присутствия.

Вот они, наемники A.I.M. Мы можем отсортировать список по цене или уровню мастерства в различных областях — это очень удобно при подборе команды.



Разумеется, для победы не требуется "захватить все 300 секторов". Вовсе нет, вы, возможно, даже и не сумеете осмотреть все уголки Арулко за время игры. Линия развития сюжета далека от прямой, случайно генерируемые события ловко переплетаются с "квестовыми" элементами.

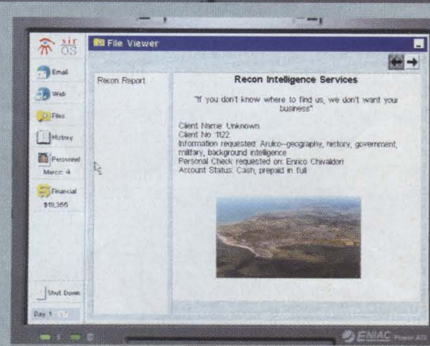
Со временем основным источником дохода станут шахты, которые нам, разумеется, сначала придется захватить, а потом — надежно охранять. Против нас, кстати, развернута настоящая полномасштабная (!) война с участием местной королевской армии. А "мы" — это 20 человек, зато все, как на подбор, профессионалы. Тактика ведения войны при таком раскладе сил однозначна — партизанские действия. Армия Ее Величества использует автомобильные и железные дороги для передислокации своих сил — несколько килограмм пластиковой взрывчатки в нужном месте и в нужное время смогут парализовать противника.

И это все о них

Люди — наше богатство. Их много, и они все разные. Несколько агентств предлагают специалистов в самых широких областях — только плати деньги. Местные жители при правильном подходе тоже встанут на нашу сторону, заняв пустующие вакансии гидов, переводчиков, а возможно, и шаманов.

Большая радость для всех нас: в JA 2 появилась возможность создавать собственных персонажей. Делается это просто, не отрывая взгляда от командирского ноутбука. Ответив на пару десятков вопросов, как и во всех уважающих себя RPG, мы получим нового, совершенно уникального персонажа, для которого останется лишь подобрать подходящую фотографию и "голос".

Шутка ли — 11 различных характеристик у каждого бойца, плюс характер, причем не всегда хороший. За такой разношерстной братией придется следить вовсю — мало ли, что они выкинут, если сговорятся... Пока не понятно, как это будет

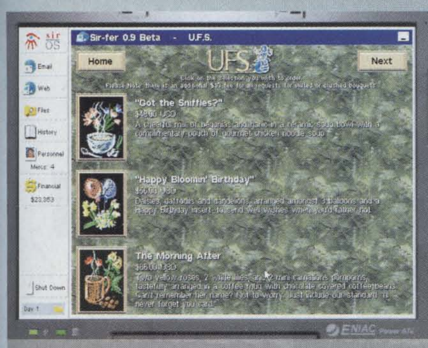


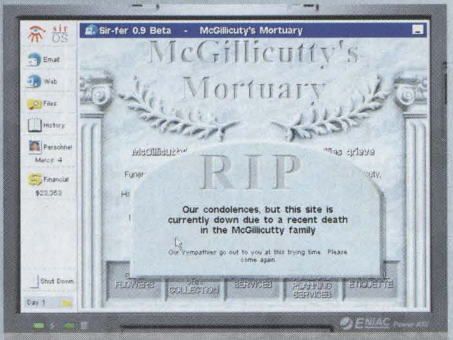
Разведка доложила точно: известные службы периодически подкидывают нам объемистые досье на нужных людей.

выглядеть, но разработчики обещают, что в ходе игры у членов команды будут меняться не только характеристики, но и характер. Возможно, непримиримые враги со временем станут закадычными друзьями, или бывший пионер-отличник превратится в выжженного изнутри наркомана. Одно ясно точно: система внутренних взаимоотношений в команде, взаимодействие AI, которое стало визитной карточкой первого JA, будет реализовано и здесь, но уже на новом уровне.

Физика и H&K 21

Пока идут вооруженные стычки, время останавливается, и это правильно. "Реальное время" убило бы игру, половина кайфа которой — нетороп-


Сайт цветочной фирмы. Интересно, зачем нам покупать цветы?!


"Похоронное бюро временно не работает, потому что все его сотрудники умерли". У ребят из Sir-Tech неплохое чувство юмора!

ливый подбор оружия и амуниции, смакование жестоких подробностей и полные трагизма мизансцены. К тому же в "мирные" минуты игра оживает опять, обретая полюбившийся всем динамизм.

О реальной физике мы не раз писали, а люди уже успели сложить легенды, рассказывая такие подробности, о которых самим разработчикам ничего не известно. Каждый элемент ландшафта, будь то камень, дерево или стена дома, несмотря на свою игрушечную красоту, на самом деле учтен в специальной базе данных, где хранится информация о его размерах, материале и свойствах. "Быстрая" пуля может пробить шею одного человека и вонзиться в голову другому. Неудачно брошенная граната способна отскочить от ветки и вернуться назад к удивленному метателю.

В JA 2 мы можем видеть, как летят пули — они отображаются белыми точками. Конечно, это далеко от реалий, но зато красиво и помогает разобраться в ситуации. Знаете, как выглядит выстрел из шотгана или очередь из автомата? Скоро узнаете.

Важная для поклонников таких игр тема — разнообразие вооружения и всевозможных примочек. Мне удалось просмотреть полный список предлагаемых на сайте магазина Бобби Рея товаров, и уже на середине списка я понял, что люблю эту игру. Здесь есть все, начиная от глушителей и оптических прицелов и заканчивая нашим РПК-74 за 2500 баксов и внушающим уважение H&K 21. Все основные характеристики оружейного парка учитываются в бою — вес, калибр, радиус поражения, скорострельность, боезапас и поражающая способность.

Множество видов взрывчатки, детонаторы, лазерные прицелы и приборы ночного видения, миноискатели, метательные ножи, наборы отмычек и просто титановые фомки, камуфляжный крем и подставка под винтовку — десятки подобных "пустяков" уже ждут нас в магазине. Впрочем, постойте: в наличии, как обычно, далеко не все, а поставка ожидается весьма нескоро. Не расстраивайтесь — авторы что-то говорили о черном рынке и сверхсекретных образцах оружия, которые можно достать, имея хорошие связи в ФБР...

Почти конец

По правде сказать, меня просто распирает от обилия информации об игре. Увы, всего не расскажешь, но мы попытались представить новый Jagged Alliance со всех сторон. Смотрите шоты, читайте интервью с разработчиками и составляйте свое мнение. Наше таково: Jagged Alliance 2 вряд ли сумеет обогнать X-COM по глубине геймплея (все-таки вырвалось это слово), но на сегодня является самой многообещающей игрой в этом жанре. Нелинейный сюжет, сочетание RPG, стратегии и тактики, реальная физика и (наконец-то!) отличная графика — игры такого уровня выходят не каждый месяц. Это очень большой и сложный проект, и теперь понятно, почему компания Sir-Tech потратила так много времени на разработку.

Напоследок о русской версии Jagged Alliance 2. Русификация такой игры — дело далеко небанальное, учитывая объем диалогов (10000 строк речи) и необходимость озвучивания 150-ти персонажей. Поэтому в "Буке" подошли к вопросу весьма основательно: тексты уже транслируют на русский четыре переводчика, которые не только хорошо разбираются в английском, но еще и знают толк в компьютерных играх, что в данном случае, пожалуй, важнее. Озвучкой насильников, убийц и наркоманов займутся бывшие герои нашего детства со студии "Союзмультфильм" — что тоже, по-моему, неплохо. Остался последний вопрос: КОГДА? В октябре, ребята, одновременно с европейским релизом. В анабиозе это время пролетит совсем незаметно.

P.S. Угадайте, на каком языке будет говорить Иван?

P.P.S. Редакция Game.EXE благодарит всех сотрудников компании "Бука" за помощь при создании этого материала, а особенно — Александра Михайлова и Владмимира Миняева, а также правильного человека из города Нижний Новгород Юрия Ванзина.

P.P.P.S. Сайт игры: www.jaggedalliance.com.
Фанатские странички:
http://www.terravirtua.com/wwwboard/jadg/
http://home.wtal.de/rotty/ja/ja.htm
http://www.geocities.com/TimesSquare/Labyrinth/1211/

Стратегический экран. Отсюда мы руководим перемещением отрядов по стране. Обратите внимание, что некоторые города занимают несколько секторов. Взгляните на окошко в правом верхнем углу экрана — информация о контролируемом секторе. Что-то очень интересное, но пока не совсем понятное.



ВНИМАНИЕ!

Компания "БУКА" и журнал Game.EXE проводят конкурс на лучшее название вашего любимого JA2. Разумеется, первая часть названия — Jagged Alliance 2 — обсуждению не подлежит. Те из вас, кто до 1-го сентября сумеют придумать достойную замену непереводимому Feeding Ground, получат ценные призы и подарки, а главное — коробку с Jagged Alliance 2!

Только не забудьте, пожалуйста, что варианты названий вроде "Jagged Alliance 2: Иван Дурак" или "Jagged Alliance 2: Смерть от шотгана", приза не могут получить по определению. Удачи!

Писать лучше всего электронной почтой на адрес: oleg@game-exe.ru. Либо обычной — на адрес журнала (не забудьте только сделать пометку "На конкурс JA2"!).

Без компромиссов, или Интервью перед финишем

Главный дизайнер JA 2 Ян Карри не любит... реализм

Говорить о Jagged Alliance 2 и не спросить мнения самих разработчиков? Вы будете долго смеяться, но это показалось нам нестерпимым... Однако сами разработчики так не думали: команда сейчас трудится в поте лица, выходя на финишную прямую, и тратить время на журналистов, пусть это даже "лучшие российские журналисты", о которых им в превосходных степенях рассказывал... (впрочем, не будем раскрывать все секреты, называя имена наших "рекомендателей"), им совсем не хотелось.

И тем не менее сам **Ян КАРРИ (Ian Currie)**, "отец родной" всей серии Jagged Alliance, главный дизайнер проекта, все же выкроил пару-другую часов для ответов, рассказав очень много новых и интересных вещей. Читайте, для вас старались!

Game.EXE: Работы над JA2 весьма затянулись, но сейчас, рассматривая промежуточный результат, мы видим, что время потрачено не зря. Интересно, как именно вы распорядились отпущенным на проект временем? Графика, сюжет, "движок" — что отняло больше сил?

Ян Карри: "Движок" JA2 потребовал от нас очень много внимания. Мы знали, КАК игра должна выглядеть, задолго до того, как поняли, ПРО ЧТО она будет. Мы начали экспериментировать с графикой, мучительно выбирали размер персонажей и масштаб изображения. Этот вопрос важнее, чем может показаться на первый взгляд, ведь в JA люди, их личности, играют главную роль. Поэтому логичным было бы сделать персонажей довольно крупными, чтобы подчеркнуть их "всамделишность". С другой стороны, мы не собирались увеличивать масштаб настолько, чтобы игрокам приходилось "скроллить" экран при каждом шаге наемников.

Помнится, мы потратили на это несколько месяцев, много раз начиная все с начала. Расправившись с этой задачей, мы сконцентрировались на разработке качественного стандарта описания анимации и рельефа, системы, которая позволила бы нам использовать в оживляемом объекте столько кадров анимации, сколько требовалось нашему ведущему художнику. Другими словами, мы хотели избавиться от всех ограничений! Это было очень важно, поскольку для того, чтобы игрок поверил в происходящее, чтобы наш мир "ожил", анимация должна быть реалистичной... Без ложной скромности замечу, что мы гордимся полученным результатом.



Итак, к этому моменту у нас в "активе" имелись графика и анимация, которыми мы были вполне удовлетворены. Пришло время заняться интерфейсом. Мы хотели сделать его настолько простым, насколько возможно, но при этом он должен был позволять игроку полностью контролировать действия наемника. Кроме того, все органы управления должны были выглядеть эстетично и не вызывать раздражения — так что в целом это была совсем не простая задача. Так или иначе, мы точно не собирались делать управление сложнее, чем в наших прошлых играх, и, я думаю, нам это тоже неплохо удалось. Пока что все, кто пробовал наш новый интерфейс управления, отмечали, что он интуитивно понятен и легок в использовании.

Другой аспект игры, которому стоило уделить много внимания, был реализм, я имею в виду баллистику и физику. К счастью, в нашей команде было несколько людей, хорошо знакомых с баллистикой, а ведущий программист так и вообще имел научную степень по физике. В результате мы создали довольно точную баллистическую модель полета пули (а гранаты в игре, если знаете, отскакивают от стен, что создает немало забавных игровых моментов).

К сюжету мы перешли в последнюю очередь, но сил на него ушло очень много. Когда вы разрабатываете игру с нелинейным сюжетом, как в JA2, вам требуется в три раза больше времени, потому что теперь совсем не ясно, как именно игрок будет двигаться по сюжетной линии в процессе игры. Добавьте сюда 150 персонажей с уникальными способностями и вы получите МАССУ проблем. Трудно сказать, что было сложнее для нас — "движок" или отладка нелинейного сюжета. Но мы довольны и тем, и другим.

.EXE: На ваш взгляд, в чем наибольшее отличие новой игры от предыдущих?

Я.К.: Если прежние игры можно было назвать исключительно тактическими, то в JA2 появились стратегический и ролевой элементы, и собственно сражения теперь — лишь часть игры. Стратегия начинается там, где вы с командой в 20 человек должны захватить контроль над целой страной, пусть маленькой, но страной. Здесь есть все — захват городов



и шахт, уничтожение стратегически важных объектов, вроде станций ПВО, железных дорог и аэропортов, а также поиск "левого" дохода, который дает власть.

RPG-элемент теперь включает не только управление, тренировку и распределение бойцов в вашей команде, — в игре придется учитывать эмоциональное состояние окружающих вас людей и разбираться в хитросплетении местных союзов, разговаривать с персонажами, просить их, убеждать или заставлять сделать что-то для вас.

Тактическая часть игры также подверглась тотальной переработке, обогатившись громадным количеством деталей. Члены команды могут теперь передвигаться ползком или в приседе, бегать, преодолевать препятствия, залезать на крыши. Вспомним также о корректной баллистической модели, более 50 различных типах огнестрельного оружия и возможности стрелять очередями — даже в движении, подавляя огнем большие территории.

Короче говоря, все, что мы считали действительно интересным, вошло в новую игру, без компромиссов.

.EXE: Пытая "пре-альфу", мы не смогли понять — можно ли взрывать в JA2 стены или нет? Понимаем, это мелко, но вопрос имеет для нас принципиальное значение.

Я.К.: Не волнуйтесь, окружающий мир в JA2 достаточно интерактивен. Вы можете подрывать стены, и взрывоопасные объекты могут детонировать, если их зацепит пуля. Любой объект в игре имеет параметр "субстанция", который очень активно используется во всех математических расчетах. Иногда такое бывает!.. Как вы думаете, что будет, если я подойду вплотную к деревянной двери и выстрелю в нее из мощной пушки? Правильно, вам лучше за ней не стоять. К слову, если при этом двери между вами не будет, то... Впрочем, сами увидите — среди наших художников хватает психов...

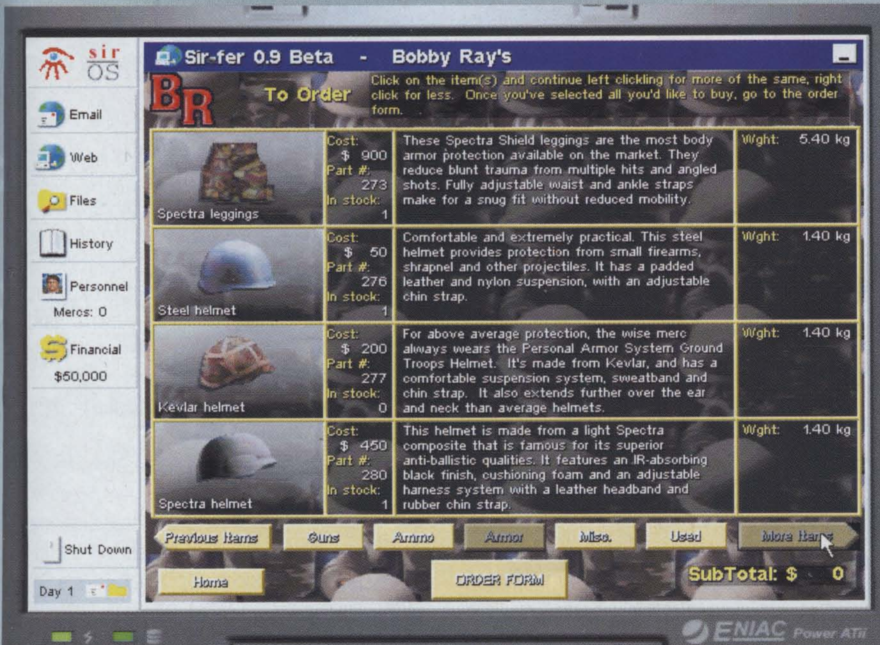
.EXE: Едва начав играть, мы обнаружили, что больше времени проводим за разговорами, нежели за стрельбой из автоматического оружия. "Квестовый" элемент настолько силен в JA2?

Я.К.: Вы не обязаны много говорить, если вам это не по душе. Большинство "подквестов" можно считать необязательными, так что если вы не любите игры, где надо бессчетно ходить, выведывать и так далее, вы вольны просто игнорировать "подквесты". Однако для вашего же блага будет лучше общаться с компьютерными персонажами. Хотя бы иногда. Некоторые из них, к примеру, могут оказаться торговцами, у которых есть кое-что интересующее вашу команду... Так что все же стоит потратить на них пару минут.

Что же касается геймплея, он в значительной мере нелинеен. Многие задания не связаны друг с другом, некоторые события могут произойти одновременно или не случиться вовсе. Это дает вам свободу, вы можете сами выбирать, куда пойти и что сделать, не пытаясь понять, что именно хотел от вас дизайнер игры в данный момент. Возможно, такой подход был не слишком мудрым шагом с точки зрения затрат на разработку игры, но так интереснее, и потому мы пошли на это.

.EXE: Кстати, о сюжетной линии. Не могли бы вы прояснить ситуацию? Королева, Принц, повстанцы...

Я.К.: Конечно. Действие происходит в небольшой южной стране под названием Арулко, которой правит весьма мрачная особа Дейдрана. Выйдя замуж десять лет назад за Принца Арулко, Энрико Чивалдори, дама затерроризировала весь двор, а затем устроила покушение на Короля Арулко, отца Энрико, хитро подставив мужа (у нас час сериала?! — **.EXE**).



Открыв себе таким образом дорогу к власти, это чудовище в юбке сколотило армию боевиков и принялось безжалостно эксплуатировать народ и уничтожать природные ресурсы. Муж Энрико был вынужден уйти в бега и, по слухам, скоро погиб в одной из стычек партизан с королевской армией. На самом же деле он временно покинул родину и десять лет ждал подходящего момента, чтобы вернуться назад. Надеясь, что за эти годы партизанское движение не умерло, Энрико нанимает вас для налаживания контакта с повстанцами, имея в виду вернуть себе контроль над страной.

Чем быстрее вы будете действовать, тем лучше, потому что как только Дейдрана узнает, что ее бывший муж жив и здоров, она начнет активные действия и играть станет все труднее и труднее.

.EXE: Насколько мы понимаем, многопользовательского режима не ожидается?

Я.К.: Да, его не будет. На самом деле мы хотели сделать продолжение оригинального Jagged Alliance, а этот тип игр не "ложится" в прокрустово ложе multiplayer. Игра нелинейна, а это означает, что множество событий "срабатывают" под влиянием действий игрока, или от времени, или не срабатывают вовсе.

Это правда, что тактическая порция игры прекрасно подходит для multiplayer, и, даже учитывая задержки, неизбежные для походового режима, многопользовательские битвы в Deadly Games были чертовски забавными. Но то была Deadly Games, игра, специально разработанная для сетевого режима, с фиксированным набором миссий, без необязательных квестов и стратегической части. Это скучно в одиночном режиме, и потому на этот раз мы решили сделать исключительно однопользовательскую игру с сильным ролевым элементом. Впрочем, не исключено появление некоего Deadly Games 2 — в многопользовательском варианте Jagged Alliance 2. Так что не расстраивайтесь...

.EXE: Jagged Alliance всегда считался "оплотом реализма". Настоящее оружие, настоящие люди, настоящая физика. И вдруг — подземные монстры из фильмов ужасов. Почему?

Я.К.: Мы придумали фишку с монстрами очень давно, на самых первых этапах разработки. Нам хотелось разнообразить игру, добавить новые ситуации, которые сделали бы сюжет интереснее. В конце концов мы просто любим научную фантастику! С другой стороны, мы отдавали себе отчет, что не все фанаты Jagged Alliance оценят наше нововведение, поэтому пошли на хитрость — "монстров" можно отключить в setup... Не нравится фантастика — не будет фантастики!

Кстати, как разработчики JA, мы не такие уж большие поборники "реализма" — в отличие от значительной части наших фэнов. Мы просто любим делать классные игры и уверены, что sci-fi-элемент — это лучшая часть Jagged Alliance 2.

.EXE: Надеюсь, мы скоро убедимся в этом. Спасибо вам и удачи!

Беседу вел **Олег Хажинский**.

Фора для X-COM

Новые "Ворота" глазами продюсера Soldiers at War

Немногочисленная пока российская армия фанатов Warhammer, в которой я имею честь состоять отставной козы барабанщиком, но скоро (сразу же после появления лишних 400 долларов) буду произведен в свадебные генералы, с нетерпением ожидает выхода Warhammer: Chaos Gate. Для НИХ это еще один элемент мозаики ТОГО мира, компьютерная форточка в Warhammer, игра, в которую они будут играть, не оглядываясь на жанр, уровень графики, качество интерфейса управления и прочие мирские понятия.



Однако для НАС Chaos Gate это еще и дальний родственник всеми любимого X-COM, о детях которого сегодня идет столь серьезный — околообложечный — разговор. Первая игра Random Games, Wages of War, носила явно подражательный характер, причем копировала даже не UFO, а Jagged Alliance. Несуразностей и дисбаланса там хватало, но игра здорово обгоняла JA по графике: SVGA и изометрическая проекция против "вида сверху" и 320x200.

Вышедшие недавно и сразу же облагодетельствованные нами Soldiers at War выжали слезу у поклонников походовых стратегий своим "классическим" внешним видом и прославились знатным количеством баглюков. Недовольные должны понимать, что "Солдтаты" были лишь переходным этапом к третьей и, возможно, последней части сериала — Chaos Gate.

Фактически, SSI вместе с Random с завидным упорством делают одну и ту же игру, доводя ее до ума от версии к версии. К третьей части мы имеем все шансы получить отлаженный продукт с современной графикой — разработчики отказались от рисованных вручную персонажей и "смастерили" все в 3D. Еще один плюс будущей игры — здоровая sci-fi-атмосфера Warhammer 40.000. Орки в космосе, космические пехотинцы на страже правопорядка, масса мощного оружия и головокружительных психотропных эффектов — хороший отдых после убогих винтовок и клинящих на раз автоматов второй мировой. Ну и, конечно, попытка отойти от набора фиксированных миссий с помощью нового генератора ландшафта — одно это делает будущую игру объектом пристального внимания.



Заслуженные Warhammer'овцы, они делают нынче Chaos Gates, мечтая помериться славой с самим X-COM.

Когда мы решили расспросить разработчиков о готовящемся проекте чуть подробнее, оказалось, что достучаться до них — большая проблема. Ребята вовсю заняты работой над приведением Chaos Gate в божеский вид и не слишком охотно идут на контакт (не везло нам в этот раз!). Однако для .EXE (ну, вы понимаете?) было сделано исключение — и в результате нам удалось задать несколько вопросов продюсеру нового проекта Random Games, который, кстати, возглавлял и предыдущий проект, Soldiers at War, — **Скоту ЭВАНСУ (Scott Evans)**.

Game.EXE: Признайтесь, откуда такая верность жанру походовых тактических симуляторов? Wages of War, Soldiers at War, а теперь вот и Chaos Gate...

Скот Эванс: Несмотря на сумасшедшую популярность RTS, мы верим в будущее походовых стратегий. Люди все еще хотят играть в такие игры, и мы хотим играть, а главное — придумывать их пока доставляет нам удовольствие.

.EXE: Вы говорили, Chaos Gate будет сделана на расширенной и улучшенной версии "движка" SaW. В каких именно местах он расширен, а в каких — улучшен?

С.Э.: Во-первых, графика и анимация — здесь все поменялось кардинальным образом. Мы отказались от рисованных персонажей и рельефа, заменив их "пререндеренными" 3D-моделями с тысячами кадров анимации.

Во-вторых, генератор случайных миссий: каждый раз входя в игру, вы обнаружите новые миры. Кроме того, миры эти сложнее устроены, они стали больше похожи на настоящие — мы как следует поработали над "физикой" объектов, и теперь уж точно дадим фору "папе" X-COM по реалистичности эффектов разрушения!

Мне кажется, что в играх такого рода графика играет далеко не первую роль. Важнее дать игрокам возможность изменять окружающую среду своими действиями — пусть даже деструктивными, то есть взрывать стены и жечь деревья...

.EXE: Зачем нам этот красивый мир, если его нельзя разрушить?!

С.Э.: Абсолютно точно! Мы позаботились о том, чтобы в Chaos Gate игроки не чувствовали себя гостями... Правда, за звание хозяев еще придется побороться: ведь реалистичность — это палка о двух концах. К примеру, оружие в Chaos Gate будет перегреваться, давать осечки и "клинить".

Что еще? Всего и не упомнишь: добавлены

всевозможные транспортные средства, переработана система рукопашного боя, редактор сценариев доведен до ума, введена местная warhammer'овская магия — псионика.

.EXE: На тех редких шотах, что нам пока доступны, происходящее смотрится как-то крупно и, я бы даже сказал, по-игрушечному. Где же горизонты Soldiers at War?

С.Э.: Вы просто не на те шоты смотрели! Карты имеют самые разные размеры, от маленького до очень большого. Ну а со случайным генератором миссий и редактором кампаний вы сможете сотворить сколь угодно большую карту с любым рельефом.

.EXE: Игра будет содержать 15 фиксированных миссий и три случайных между ними, мы правильно поняли идею?

С.Э.: Более или менее. Случайные миссии не обязательны, вы можете пропустить их и попытаться завершить Chaos Gate за 15 миссий. А можете посетить все, тогда игра будет длиться 60 миссий. Промежуточные уровни помогут вам "поднакачать" людей и обогатить боевой арсенал.

.EXE: Система характеристик персонажей и вообще правила игры были взяты вами из SaW или из настольного Warhammer?

С.Э.: Все персонажи игры взяты из вселенной Warhammer 40.000, они выглядят в точности так же, как миниатюры из настольной игры, а система характеристик один в один соответствует правилам Warhammer. Бои в Chaos Gate проходят по очень похожим на "настольные" правилам, которые слегка упрощены и оптимизированы с учетом компьютерной специфики. В результате мы получаем игру в жанре X-COM/Soldiers at War, которая выглядит, как настольный Warhammer.

.EXE: Все это обещанное нам бесконечное разнообразие оружия и техники будет доступно с самого начала игры или его придется "изучать"/"находить"?

С.Э.: Далеко не весь арсенал доступен с самого начала. Тяжелое вооружение, танки и летательные аппараты, а также псионические эффекты появятся на горизонте ближе к середине игры. Наука как таковая в игре отсутствует, однако хозяйственные игроки смогут экспроприировать ценные образцы вооружения прямо на поле боя.

.EXE: А как насчет экономической системы? На какие "шиши" мы будем покупать оружие, оборудование и технику?

С.Э.: Экономическая система Chaos Gate совсем не похожа на X-COM'овскую. Фактически, ресурсом в игре являются ваши солдаты. Вы начинаете игру с 50-ю пехотинцами и по возможности должны закончить ее в таком же составе. Если вы потеряете всех подчиненных, то игра закончится. Тяжелые взводы Терминаторов или Девастаторов вооружены лучше других, и если они погибнут, вы не сможете заменить их, пока молодые бойцы не наберут достаточно опыта и не удостоятся чести занять место павших героев. Кстати, распределением званий занимаетесь лично вы — как только боец набирает опыт, вы можете переместить его по карьерной лестнице.



.EXE: Нам интересно ваше мнение о конкретных играх — "детях X-COM" и, естественно, о самом X-COM, с которого все и началось. Список такой: X-COM: Enemy Unknown, Apocalypse, Jagged Alliance, SWAT 2 и Commandos Behind the Enemy Lines.

С.Э.: Первая игра. Вы имеете в виду UFO Defense? Если да, то это была превосходная игра! Я очень уважаю Mythos за то, что они сумели создать игру такого уровня сложности в 1994 году, под DOS. Это моя самая любимая игра в этом жанре, и я прошел ее 15-20 раз. Потом были Terror from the Deep, которые я тоже прошел несколько раз, но UFO Defense остается самой любимой...

Я не нашел в Apocalypse ничего особенно нового. Не так захватывающе, как первая часть, но все еще очень сильная игра. Я совершенно не оценил real-time-части игры. Готов спорить: если бы Apocalypse вышел исключительно в походовом варианте, никто не заметил бы потери. Тактическая часть игры имела ужасно несовременную графику к моменту выхода — это тоже не делало игре чести.

Jagged Alliance — восхитительная игра, особенно сочетание сражений на уровне взводов и с сильным ролевым элементом! В SWAT 2 не играл. Commandos: к сожалению, удалось посмотреть только демо-версию, и я нашел игру слишком сложной, а интерфейс — чересчур запутанным. Однако графика порадовала. Жду полной версии, чтобы оценить проект как следует.





.EXE: Напоследок не могу удержаться от любимого вопроса о будущем жанра. X-COM умер, как по-вашему? Мы наблюдаем за рождением нового жанра, смеси 3D-шутера и тактического симулятора на уровне взвода. X-COM: Alliance, RainBow Six, Shadow Pact — это наше будущее?

С.Э.: Будущее совершенно точно за 3D, помните Incubation? Как только вы получаете честный 3D-мир, вы можете лучше моделировать реальные физические эффекты, рассчитывать повреждения и так далее. Пока проблема состоит в том, что создаваемые "на лету" трехмерные изображения значительно уступают по качеству заранее "рендеренным". Но, кто знает, может быть, следующее поколение 3D-акселераторов справится с этой задачей, и мы сможем создать мир, красивый и трехмерный одновременно. Тогда-то и настанет оно, наше будущее...

Беседу вел **Олег Хажинский**.



Игра вслепую

Дизайнер знаменитых Commandos откровенничает...

Ох уж эти испанцы! То они отдыхают, то обедают, то спят, то еще не пришли на работу, то уже ушли, то у их любимых (всех сразу?) день рождения, то... то, скажем, у них обанкротился Интернет-провайдер. Короче говоря, когда они успевают делать такие хорошие игры — совершенно непонятно!..

После двухнедельной охоты, в ходе которой наш доблестный издатель Михаил Новиков перезнакомился со всеми сотрудниками Pyro Studios и потратил астрономическое количество нервных клеток, нам наконец удалось отловить дизайнера знаменитых Commandos: Behind the Enemy Lines **Хавьер ПЕРЕСА (Javier Perez)** и задать ему несколько вопросов, касающихся нынешней "Темы про детей". Берегитесь, г-н Перес!

Game.EXE: Сегодня мы говорим об играх, так или иначе вдохновленных идеями X-COM: Jagged Alliance, Soldiers at War... Как вы лично относитесь к этим творениям?

Хавьер Перес: Больше всего мне нравится все-таки серия X-COM и в меньшей степени — Jagged Alliance и "Солдаты". У SSI я предпочитаю Panzer General. В общем, такие игры кажутся мне чересчур сложными и бедными с точки зрения атмосферы — это свойство всех походовых стратегий.

И все же X-COM — одна из моих любимых игр. Выпуск Enemy Unknown был огромным шагом вперед для своего времени, жаль только, что следующие игры серии оказались менее "прогрессивными". X-COM имеет совершено исключительную глубину, сложность и разнообразие, но при этом остается играбельным. Другие же игры хоть и перегружены деталями, играть в них неинтересно — пропадает что-то существенное.

.EXE: Воистину так! На этой высокой ноте давайте перейдем к собственно предмету. Расскажите нам, пожалуйста, как начинались ваши великолепные Commandos — мы умираем от любопытства.

Х.П.: Мы начали работу в сентябре 1996 года. В то время команда состояла из пяти человек, и нам потребовалось еще три месяца, чтобы набрать подходящих людей. Так мы сколотили крепкий коллектив из 21 бойца, которые и дошли до самого финиша.

С самого начала мы четко представляли себе, что хотим сделать, а именно игру с сильным тактическим элементом, в реальном времени, которая заставляла бы игрока много думать. Тема также не обсуждалась: нам хотелось раскрыть подробности операций коммандос во время второй мировой. Хотелось — и все.

.EXE: Для стратегии игра слишком проста: нет экономики, возможности выбора действующих лиц и вооружения, а для аркады сложна и серьезно напрягает голову. Как вы сами определяете жанр Commandos?



Х.П.: Тактика в реальном времени. Очевидно, что Commandos не является стратегической игрой в том смысле, в котором мы привыкли употреблять это слово. Мы не хотели связываться с управлением ресурсами или вводить статистику, стратегический элемент нашей игры в другом — в правильном планировании каждой операции. Commandos также не является аркадой или action, потому что, как вы правильно заметили, это достаточно сложная игра. Но без "реального времени" мы не смогли бы передать напряжение операции, заставить игрока волноваться. Однако стратегия осталась: игрок должен спланировать "ту самую" атаку, против "тех" врагов, "теми" коммандос и в "том" месте. Здесь есть над чем подумать, правда?

.EXE: Первое, что бросается в глаза после запуска Commandos, — роскошная графика и продуманный дизайн уровней. Нарисовать 24 подобных шедевра — сколь ж это работы!..



Х.П.: Вот именно! Поэтому графической частью игры у нас занималась команда художников из семи человек. Никто из них не имел опыта в разработке игр, и, возможно, ребята просто не знали, как "полагается" рисовать в таких случаях. Оттого и получилось. В большой степени внешним видом Commandos мы обязаны директору графического отдела Джорджу Бланко (Jorge Blanco), которому, кстати, всего 23 года.

Начав работу над графикой, мы первым делом достали все материалы, какие только нашли, по второй мировой войне — фильмы, книги, фотографии, карты и так далее. Художники создавали свои модели, основываясь исключительно на реальных образах. Однако самой большой





















Если у Вас есть тайная мечта сесть за руль мощнейшего грузовика и, вдавив до упора педаль газа, огласить победным ревом окрестности, даже не замечая, как в ужасе жмутся к обочине легковушки, предоставляя Вам, Властелину дорог, право выбрать свой путь... Если Вы любите рисковать, не боитесь переехать дорогу другим королям и вырвать у них удачу, то...

ЭТА ИГРА ДЛЯ ВАС!

На горной круче и в песках, на улицах огромных городов и в родных российских болотах, в дождь и при слепящем солнце — всегда, везде и при любой погоде на дороге Вам не будет равных.

- Отличная графика, динамическое освещение, обилие спецэффектов
- Большой выбор автомобилей
- Выбор трасс, дневные и ночные заезды, при различных погодных условиях
- Реалистичная физика движения, удобная настройка управления
- Широкие возможности видеопросмотра гонок
- Панорамный обзор, подвижность водителя в кабине
- Сочетание «участник-зритель» на одном экране
- Коллективная игра
- Поддержка Windows 95/NT
- Множественные оконные и полноэкранные видеорежимы
- Поддержка MMX™, реализация принципов scaleable software

Возрастная категория — без ограничений.

ДАЛЬНОБОЙЩИКИ

ПУТЬ К ПОБЕДЕ

проблемой было совместить качественную графику и глубокий геймплей. Вот почему мы так упорно работали над созданием каждой миссии, пытаясь сделать их настоящим вызовом для игрока. На дизайн миссий ушло 7 месяцев и еще три — на интенсивную отладку.

.EXE: А если говорить о "движке"?

Х.П.: Engine был сделан за 10 месяцев, но мы продолжали улучшать его во время работы над проектом. Такие эффекты, как осколки при взрывах или фокусы с освещением были добавлены всего за два месяца до выхода игры в свет. С командой в 11 программистов мы могли себе это позволить.

.EXE: Перед каждой миссией мы смотрим кадры черно-белой хроники и изучаем настоящие карты, но насколько происходящее соответствует действительности?

Х.П.: Все описываемые в игре события абсолютно достоверны. За исключением пары мис-





сий. Два уровня — там, где надо уничтожить Bismarck, и последняя миссия — во многом результат нашего воображения. Сами же миссии не основаны на реальных операциях второй мировой и полностью придуманы. Их стиль выражается фразой "этого не было, но если бы произошло, то вот так..."

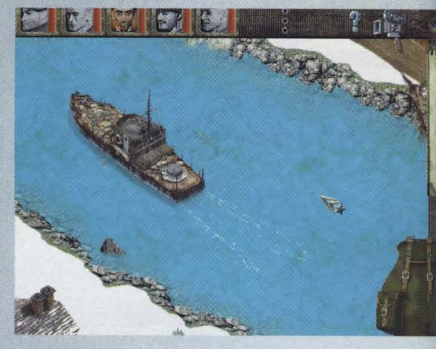
.EXE: Продолжая тему "корректности". Игра сочетает в себе несовместимое: с одной стороны, мы имеем бесконечный боезапас, нарисованные здания и аркадный метод управления героями, как в "Викингах". С другой стороны — самую сложную в мире систему расчета зон видимости, зрячих и хорошо слышащих NPC, достаточно сообразительных, чтобы искать нас по следам и поднимать тревогу при виде трупов. Странная комбинация, не так ли? Такой баланс сложился с самого начала или возник в ходе разработки? Означает ли все это, что УВЛЕКАТЕЛЬНАЯ игра должна быть ПРОСТОЙ?

Х.П.: Признаться, очень многое из того, что мы хотели включить в игру, не вошло в нее по разным причинам — технологическим, соблюдения баланса или из-за нехватки времени. Некоторые идеи родились прямо по ходу разработки: сокрытие трупов, отвлекающее звуковое устройство, маленькая подводная лодка... Кое-что мы просто не успели сделать: камуфляж, ночные миссии, базуки, дымовые шашки, управление поездами... Жалко!

Мы согласны с вами в том, что Commandos — весьма странная комбинация, но нас это не беспокоит. Идея состояла в том, чтобы сделать простую игру с понятными всем правилами, но огромным количеством различных возможностей. Как шахматы, например. Тактика, которую выбирает игрок, комбинация возможностей членов команды и взаимодействие с врагами и окружающей средой — все это вместе рождает громадное количество доступных ходов. В результате мы получаем Commandos, в которые легко играть, но трудно выиграть.

.EXE: Давно хотел сказать: ваши коммандос совсем не похожи на откормленных американцев. Скорее они напоминают героев Хэмингуэя из "По ком звонит колокол". А лодочник — так вообще вылитый Жак-Ив Кусто...

Х.П.: Придумывая образы своих коммандос, мы пытались воссоздать лица, знакомые нам по фильмам про войну: "Грязная дюжина" ("The dirty dozen"), "Орудия Наварона" ("The guns of Navarone"), "Дьявольская бригада" ("Devil's brigade"). Вполне возможно, кое-кто из персонажей может напоминать героев "По ком звонит колокол", ведь этот фильм очень популярен в Испании. Нам еще никто не говорил, что Лодочник похож на Кусто, но и это вполне возможно — среди наших художников есть завзятые аквалангисты...



.EXE: Далеко не все наши игроки могут позволить себе многопользовательских Commandos, и это очень грустно. Как объяснить столь высокие требования — модем 56к+?

Х.П.: Внутренняя архитектура Commandos очень сложна, и то же самое можно сказать об AI противника. Каждый компьютерный персонаж имеет свой личный искусственный интеллект, у нас не используется никаких заранее определенных шаблонов поведения. Для игры по модему это означает постоянную передачу данных о каждом человеке и машине в игре, что значительно больше, чем трафик в современных RTS.

.EXE: Последний и очень глупый вопрос: предвидятся какие-нибудь расширения для Commandos? Может быть... хмм... редактор миссий?

Х.П.: Весной 1999 года должен выйти набор новых миссий.

.EXE: ...И даже не вопрос вовсе, а так, реплика... Стоит ли нам ждать что-нибудь от Pyro Studios в будущем?

Х.П.: Разумеется, Commandos 2! Игра должна выйти в конце 1999-го, и, уверяю вас, игроков ожидает большой сюрприз. Мы собираемся вытянуть все те вещи, которые понравились вам в первой игре, на новый уровень, — графику, оружие, визуальные эффекты (обязательно ночные миссии и вообще работа со светом!), новые способности у коммандос...

Новый проект Pyro — это уникальное сочетание ролевой игры и стратегии и, мы верим, нечто абсолютно новое. Наша философия осталась прежней: не смотреть по сторонам, не брать ничто за основу, не создавать себе кумира. Мы не анализируем работы наших конкурентов, мы даже не играем в похожие игры во время разработки. Да, это рискованно, потому что мы упускаем какие-то хорошие идеи и, что более важно, не учимся на чужих ошибках. Но, с другой стороны, мы оставляем наши мозги свежими, чистыми и готовыми рождать собственные идеи и концепции...


Беседу вел **Олег Хажинский**.



SiN

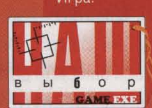


...то, с чем мы столкнулись сейчас, легко может обернуться лучшей игрой жанра в этом году. Ибо мы очень давно не видели ничего столь же атмосферного и столь же свежего, необычного...

"Вангеры"



Необычный, особенный, можно сказать, специальный проект. Отличная, в обоих значениях этого слова, идея. Редкое по драйву исполнение. Уникальная, затягивающая атмосфера. Вам любопытно так же, как и нам? Обязательно попробуйте! Это — Игра.



Deathtrap Dungeon



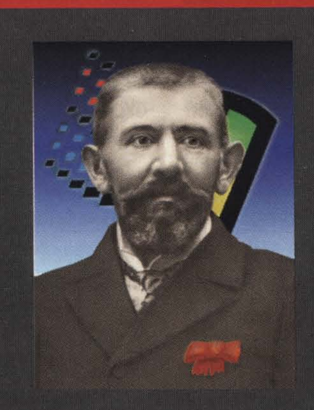
Интересная затея, отвратительное, бездушное исполнение. Хотя есть и светлые моменты — те же самые ловушки могут быть очень забавными и изобретательными.

Heart of Darkness



Ну что тут скажешь? Двухмерная аркадка! Не очень длинная, разрешение паршивое, хотя звук и улетный... Но... Сел играть — встал через сутки! Вот и все.





Господин ПэЖэ

Как вы думаете, отпуск — это хорошо? Ошибаетесь, просидеть на даче две недели, наблюдая из окна дождь, под которым набухают даже почки, не говоря уже о мозгах, а за сутки до окончания этой пытки попасть в ураган, который сносит крышу не только у меня лично, но и с дома, и весь последний день отпуска чинить ее, как проклятый, — это не так хорошо, как кажется на первый взгляд. Учитесь на ошибках старика ПэЖэ и не допускайте таких отпусков и каникул!

А за время, пока я боролся с природой и благополучно ей проигрывал, игровая индустрия не стояла на месте, она большей частью пятилась назад. Волны игр, которые блистали бы лет эдак несколько назад, но сегодня воспринимаются как издевка, бушуя, накатывались на бастион Game.EXE и ждали меня, готового, после мокрого и скучного отпуска, выжечь эту заразу каленым железом. Уж лучше отстой, чем середнячки, имя которым — легион. А к самому концу работы над номером наконец-то сверкнула молния и осветила Его. Страшного, как Смертный Грех, большого, как кошелек из крокодиловой кожи, если его ласково погладить! Да, это был SiN, пусть в виде "демки", но даже она успешно скомпенсировала всю ту пакость, которая заполнила этот месяц и, увы, остаток раздела. Читайте и радуйтесь — шутеры не умерли, они просто так пахнут!

Да! К "Вангерам" и HoD весь этот накат, конечно, не относится. Но вы ведь это и без меня знаете, не так ли?..

Городские разборки

Вы уже заметили, что в последнее время "звезды" игровой индустрии стали активно размножаться делением и почкованием? Что поделаешь, люди хотят быть хозяевами своих идей, и даже от самых сплоченных коллективов постепенно откалываются небольшие "инициативные группки". Недавно





на нашем небосводе вспыхнула еще одна звездочка — компания с довольно экстравагантным названием Mucky Foot. На этот раз костяк новой команды, в количестве трех человек, вышел из стен небезызвестного Bullfrog'а. Учитывая солидный послужной список этих "новичков", можно априорно рассчитывать на интересные идеи. Несколько новаций есть и в их проекте **Urban Chaos**.

Первое, что бросается в глаза, — это категорическое нежелание авторов раскрывать все нюансы сюжетной линии (есть большое подозрение, что ее просто нет, пока нет). Основную же

Вы можете (и, несомненно, должны) бродить по улицам, заходить внутрь домов, забираться на крыши, спускаться в канализацию.

концепцию можно описать, используя любимые вопросы телезнатоков. Что? Долгожданный конец света, вызванный множеством социальных и экономических катаклизмов. Где? В небольшом, но довольно людном городишке. Когда? Приблизительно в конце нынешнего тысячелетия.

Игра предлагает нам на выбор двух персонажей, претендентов на переходящее звание спасителя несчастного человечества: Darci и Roper. Darci — полицейский, одна из немногих представителей вымирающего племени "честных служителей закона". И если ее присутствие в стане "спасителей" вполне объяснимо, то вот Roper, по задумке авторов, вообще не собирался становиться героем. Парень просто устал от суеты, неопределенности и прочих проблем, окружавших его всю жизнь, и решил наказать виновных...

Такова идея, теперь обратимся к реализации. Игра относится к жанру action с видом от любимого всеми третьего лица. Налицо (простите за каламбур) впечатляющих размеров, довольно мрачный и грязный город, кишмя кишащий как отрицательными персонажами, так и мирными гражданами. Судя по скриншотам и щедрым комментариям авторов, городишко и впрямь не отличается особой привлекательностью. На протяжении всей игры нам придется наслаждаться видами огромных свалок, полуразрушенных зданий, заброшенных канализационных коллекторов и т.п. Одно радует: окружение может гордиться высокой детализацией и впечатляющей реалистичностью. Дожди, снег и туман добавляют игре атмосферы (неужели опять каламбур?!), а валяющиеся повсюду консервные банки (их, кстати, можно гонять по улице), любимые птицы ООН (улетают при вашем приближении), листья, кружащиеся по ветру, помогают поверить в реальность окружения, наделяя последнее яркой индивидуальностью.

Urban Chaos практически не ограничивает игрока в справедливом устремлении познать окружающий мир, по крайней мере так утверждают авторы. Вы можете (и, несомненно, должны) бродить по улицам, заходить внутрь домов, забираться на крыши, спускаться в канализацию. В некоторых миссиях вам придется освоить управление мотоциклом и даже полетать на небольшом планере. Игра удивляет также отношением к центральному персонажу. Главный на сей раз — отнюдь не супермен с военным складом за плечами, ваше осносное оружие — осторожность, а большинство заданий далеки от стандартного "убей-всех-кого-встретишь". Примеры? Пожалуйста. Цель одной из миссий — обезвредить засевшего на крыше маньяка, вооруженного снайперской винтовкой (ясно, что вам вряд ли удастся подойти к нему ближе, чем на расстояние выстрела); в другой миссии нужно незаметно проникнуть на охраняемую территорию (для чего потребуется тихо свернуть шеи охранникам); вывести заложников из здания до взрыва бомбы; "выбить" ценную информацию из несговорчивого пленника; догнать сбежавшего мафиози... И это лишь малая часть того, чем нам предстоит заниматься.

Для выполнения столь разнообразных заданий неплохо бы иметь и интересное оружие. Не сомневайтесь, авторы позаботились и об этом. Конечно же, есть и ножи, и пистолеты, и автоматы, и даже резиновые дубинки, но не забывайте, что главное оружие находится вокруг вас. Ведь захлопывающаяся дверь может ударить не слабее дубинки, а задушить противника ногами куда "приятней", чем зарезать ножом. Но больше всего нам в этом проекте понравилось не перечисление будущих "фичей", а клятвенное обещание разработчиков, что они стремятся создать игру, в которую будет интересно играть. Выход Urban Chaos намечен на начало следующего года — запасемся терпением?

Через трюм к звездам

Компания Epochalypse, отличившаяся пока лишь выпуском модификации Quake под названием Malice, недавно поменяла свое имя на Ratloop и занялась разработкой еще одной игры — **Hab-12**. Очевидно, ребятам понравился вкус игрового бизнеса и они потянулись за добавкой. Вот только нам, взглянув на их проект, "добавки", увы, не хочется. Ratloop пренебрегает одним из основных правил индустрии: чтобы вызвать интерес, надо хотя бы пообещать что-нибудь оригинальное. Но не будем забегать вперед.

Hab-12 предлагает нам заняться спасением рабочего номер MRY35846 (сокращенно — "Miray"), который случайно выжил в катастрофе, постигшей космический корабль Sentient. Корабль, к слову, возвращался из дальнего космоса, где занимался исследованием внеземных форм жизни. Почти все члены экипажа отошли в лучший из миров, и теперь Miray должен в одиночестве пройти 12 отсеков корабельного трюма, наполненных инопланетными тварями. Для полноты ощущений каждый отсек является, по сути, кусочком чужого мира, и его обитатели не всегда дружелюбно относятся к незваным гостям.



МАТЕРИАЛЫ РУБРИКИ ПОДГОТОВЛЕНЫ
РОМАНОМ КОСЕНКО И АЛЕКСАНДРОМ ВЕРШИНИНЫМ
(по пресс-релизам фирм-разработчиков).



Техническая часть игры более скучна. За основу был взят "движок" Twilight3D от 3DGE, пользующийся в последнее время большой популярностью у начинающих разработчиков и уже попадавший на страницы нашего журнала. Цветное освещение, динамические тени, поддержка современных 3D-акселераторов — список "фишек" достаточно длинен, но ничего кардинально нового не сулит. Кроме того, до сих пор не найден издатель, и, следовательно, не определена дата выхода игры.

Короче, мы в трудном положении: то ли желать этому проекту успеха и надеяться, что авторы все-таки сумеют превратить его в настоящую игру, то ли уже сейчас признать эту публикацию ошибкой...

Этот шустрый XnGine

Bethesda Softworks не устает переделывать и реставрировать свой любимый графический "движок" XnGine. Будучи одинаково неудачным в гоночных симуляторах и, извините, последних Elder Scrolls-играх, XnGine попробует стать эффективным в приключенческом жанре. А именно в **Redguard**.

Redguard, несмотря на явную принадлежность к вселенной The Elder Scrolls, не является ролевой игрой. Скорее, это аналог Bioforge от Origin. Да, это самое подходящее сравнение. Вам предстоит быть втянутым в опасные приключения, решать практические квестовые задачки и одновременно отчаянно драться с превосходящими силами противника.



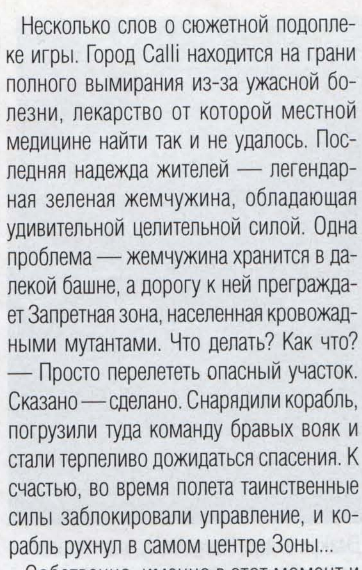
Кроме всего прочего, Redguard — это чистая романтика. Не позволяйте странным географическим названиям обмануть вас. Остров Stros M'Kai безумно похож на Тортугу, самое известное пристанище пиратов. Парусные корабли, абордажные сабли, яркие экзотические одежды и тропические пейзажи — Карибы лет триста назад.

Ваш персонаж, Cyrus, возвращается на родной остров, получив известие о странном исчезновении сестры. Профессиональный наемник начинает поиски любимой родственницы, которые приводят героя к гораздо более интересным фактам. Расследование становится опасным и грозит вогнать прямиком в другое измерение. А что вы хотите? Это же Elder Scrolls.

Что касается "движка", то Bethesda провела самый впечатляющий из капитальных ремонтов. Теперь XnGine полностью трехмерен, NPC и главный герой имеют красивые полигональные тела, а камера безумно носится вокруг вашего персонажа, стараясь показать отважного вояку с наилучшей стороны. На этот раз поддержка 3Dfx и компании гарантируется. Игра будет готова к зиме 1998 года.

Коктейли и девицы

А вот кому еще один коктейль из модных игровых жанров!.. Игра **O.D.T.** На этот раз ингредиенты таковы: action, arcade, RPG и чуть-чуть головоломок. Итог: action от третьего лица с возможностью развивать отдельные характеристики своего персонажа. Кроме того, по ходу действия вам придется не только сражаться, но и решать небольшие пазлы.





Несколько слов о сюжетной подоплеке игры. Город Calli находится на грани полного вымирания из-за ужасной болезни, лекарство от которой местной медицине найти так и не удалось. Последняя надежда жителей — легендарная зеленая жемчужина, обладающая удивительной целительной силой. Одна проблема — жемчужина хранится в далекой башне, а дорогу к ней преграждает Запретная зона, населенная кровожадными мутантами. Что делать? Как что? — Просто перелететь опасный участок. Сказано — сделано. Снарядили корабль, погрузили туда команду бравых вояк и стали терпеливо дожидаться спасения. К счастью, во время полета таинственные силы заблокировали управление, и корабль рухнул в самом центре Зоны...

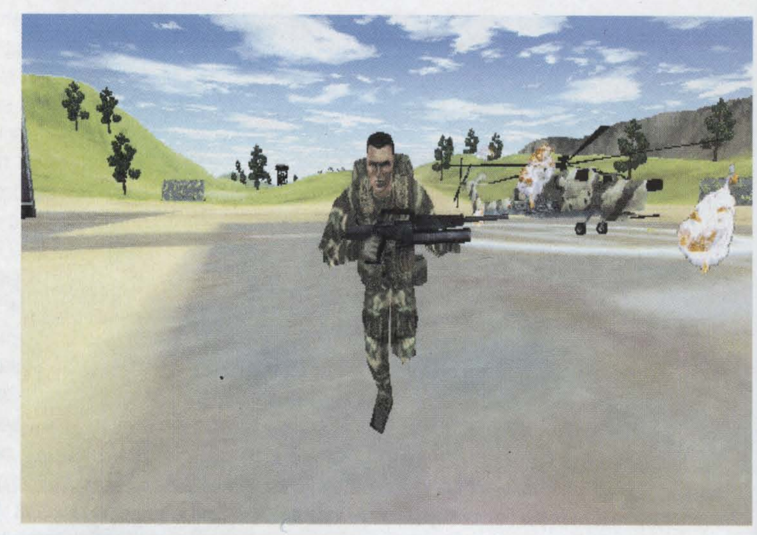
Собственно, именно в этот момент и начинается самое интересное, именно тогда, само собой, в игру вступает игрок. Выбрав одного из четырех выживших, вы отправляетесь в путешествие сквозь зону к виднеющейся вдали башне. Кстати, о выборе. Каждый персонаж обладает набором уникальных характеристик, которые, как уже говорилось, вы сможете постепенно развивать. Кто-то отлично управляется с оружием, кто-то великолепно размахивает руками и ногами, кто-то владеет магией, а кто-то просто здоров душой и телом. Поэтому выбирать нужно "сильно, но аккуратно", повинуясь личным наклонностям и порокам. Учтите также, что авторами использован вид от третьего лица, вследствие чего вам придется любоваться выбранным персонажем в течение всей игры.

Запретная зона, населенная кровожадными мутантами. Что делать? Как что? — Просто перелететь опасный участок.











Понятное дело, весь окружающий мир выполнен в полном 3D, имеется динамический свет, поддержка Dolby Surround Sound (эффект присутствия гарантируется), для анимирования персонажей применяется motion capture (во-во!), 3D-ускоритель не обязателен, но очень рекомендуется... Все, что прописано лучшими докторами современным играм. Нет, не все: к сожалению, поначалу игра будет обходиться без многопользовательского режима. И лишь к февралю 1999-го нам обещают специальный патч, решающий эту проблему. Сама же игра выйдет в октябре.

Drakan. Если помните, мы уже живописали эту игру — в 6-м номере за этот год. Длинноногая девица Rynn коротает время, летая на драконе по имени Arokh. Скучать барышне не позволяют стаи крылатых тварей, руководимые (и производимые) черным магом, укрывшимся под партийной кличкой Kulrik. Кроме того, время от времени молодой воительнице приходится лично, а значит, без огневой поддержки своего змея, спускаться в темные пещеры и там бороться с подданными вышеупомянутого Kulrik'а.

Всего в игре будет 14 огромных уровней (для прохождения каждого их них необходимо выполнить несколько отдельных заданий), разделенных на пять отдельных миров. Внушительный список средств уничтожения недругов состоит аж из пятидесяти позиций. Среди них: мечи, копья, алебарды, мудреные магические заклинания и, собственно, дракон, который, оказывается, умеет не только летать, но и извергать пламя шестью различными способами.

А теперь свежие впечатления об игре с E3, на которой все желающие могли поглазеть на демонстрационную версию Drakan. Определенно, компания Surreal Software, разрабатывающая Drakan'а для Psygnosis, уже проделала колоссальную работу. Окружающий мир действительно очень красив, а главное — натурален. К сожалению, скриншоты не могут передать динамику и чрезвычайно "мягкие" движения персонажей. В последнем "виновата" так популярная нынче скелетная система анимации, которая хороша еще и тем, что с ее помощью разработчики наконец-то научились по-разному анимировать разные части одной и той же модели. К примеру, нижняя часть тела может отображать ходьбу или бег, а верхняя — скажем, жестикуляцию, стрельбу из оружия и т.д.

По мнению многих "забугорных" коллег, эту игру ждет немалый успех.

По мнению "забугорных" коллег, игру ждет немалый успех. Мы же не будем пытаться предсказывать будущее, а просто подождем...

Мы же не будем пытаться предсказывать будущее, а просто подождем начала следующего года, когда Drakan, благодаря доблестным работникам прилавка, попадет в наши и ваши руки.

Натуральное убийство

Умненькая, до мозга костей "симуляционная" компания NovaLogic тоже решила приложить руку к жанру 3D action! Впрочем, назвать **Delta Force** типичным шутером никак нельзя. Главное отличие этой игры от всех прочих — сугубая натуральность, натуральность во всем. Взять хотя бы оружие. Никаких бластеров и лазеров! Зато в достатке вполне настоящих средств смертоубийства. К примеру, есть M40A1 Sniper Rifle и M249 SAW — красивенькие, как "живые", обладающие отменной баллистической моделью.

Окружающая обстановка также невероятно реалистична (по крайней мере так утверждают авторы). Новый "движок" — Voxel Space 3 — позволяет качественно моделировать огромные открытые пространства ("видимая зона" будет составлять несколько игровых километров). Заснеженные равнины, леса, холмы, озера и реки — среди всей этой красоты игроки со всего мира смогут участвовать в почти реальной симуляции боевых действий. В поиске компаньонов для сетевых игрищ поможет бесплатная служба NovaWorld. Несколько вариантов multiplayer'а (deathmatch, team, capture the flag и т.д.) делают этот проект еще более интересным и ожидаемым. Всем смотреть на окружающий мир через прицел снайперской винтовки! Начиная с октября этого года!..

Австралийские штучки

Dethkarz. Над игрой с этим вычурным названием трудятся австралийские компании Beam Software (разработчик)



и Melbourne House (издатель). По сути — это очередная вариация на тему вечнозеленого Death Track'а, только вот годы нынче другие, и игра, соответственно, немножко другая (к примеру, требует обязательного наличия 3D-акселератора).

Выбрав одну из четырех доступных машин (сообщается, что есть еще несколько "секретных"), вы пускаетесь в бесконечный автовояж, попутно планомерно уничтожая противников. Дорог имеется в достатке (12 штук плюс зеркальный и реверсивный режимы), противников — еще больше (до 30 единиц одновременно), а об оружии и говорить страшно (куча лазеров, плазменных пушек, различных ракет — и это лишь малая часть арсенала).

После того как вам надоедят компьютерные оппоненты, можно переключиться на игру с "живыми" соперниками — если, конечно, у вас есть под рукой Интернет, LAN или



модем. Для особо одаренных индивидуумов предусмотрена возможность игры... с самим собой — при помощи режима Ghost Car (компьютер запоминает всю последовательность ваших движений, и в следующий раз, чтобы выиграть, вам придется кататься/стрелять еще лучше).

Что еще? Конечно же, 3Dfx, планируется поддержка force feedback-устройств. Идя по стопам CaveDog, Beam Software клятвенно обещает регулярно выкладывать на свой сайт новые трассы и машины, а также записи лучших игроков (для режима Ghost Car).

BioTech Liberator — еще один экшен-проект Beam Software и Melbourne House, посвященный на сей раз любителям трансформеров. Это все тот же 3D-шутер, но главная его особенность в том, что управлять вам придется штуковиной, способной принимать четыре разные формы и, соответственно, выполнять различные функции. Разработчики предлагают нам: бронированный Tank, быстрый Buggy, неприметного Assassin'а и странного Engineer'а. Кроме того, возможна... хм... "трансформация" окружающего ландшафта. Авторы доверительно сообщают: "Если вам не нравится, как выглядит окружающая местность — исправьте ее с помощью своего оружия!" Средств для "исправления местности" насчитывается целая дюжина. Впрочем, все оружие распределено по разным формам вашего трансформера, и, следовательно, оперативно пользоваться можно будет только тремя видами.

С гордостью отмечается, что игра состоит аж из 30 миссий (20 стандартных, пять бонусных и столько же секретных), для выполнения которых зачастую надо не только стрелять, но и: находить, сохранять, захватывать и т.д. Устав от буйства командирской фантазии разработчиков, можно посвятить себя заманчивому multiplayer-режиму, предлагающему несколько различных правил игры (Deathmatch, Capture the Flag, Chase, Quest).

Умный трансформер

Вы только представьте себе! Недалекое будущее! Глобальная компьютерная сеть, наконец осознавшая радость тирании! Тысячи роботов уничтожают последние очаги сопротивления людей! Горстка энтузиастов из последних сил создает новую модель танка! Пилотом назначают вас!.. Сказать, что нужно делать? Пушками прорубать путь к победе. Неужели трудно догадаться?

Такова основная идея игры **Recoil**, разработкой которой занимается фирма Zipper Interactive (издатель Virgin). Самое удивительное, что авторы не кричат о тотальном проникновении сюжета во все аспекты игры. Главное, по их мнению, — зрелищность и интересность, а отнюдь не осмысленность действий. Может быть, это Знак свыше?

Вышеозначенный танк оказывается и не танком вовсе, а мудреным



трансформером, могущим принимать несколько форм, как-то: Просто-Танк, Танк-На-Воздушной-Подушке, Танк-Амфибия и т.д. На борту этой умной машины уютно примостились два десятка различных средств уничтожения. Среди них есть пушки, лазеры, мины и множество непонятной экзотики (sonic burst, arc sabre). Но победа будет за нами, и будет зависеть не от количества использованных боеприпасов, а от нашего умения пользоваться рельефом местности и различными инкарнациями родного танка (вовремя взорванный мост может послужить симпатичным надгробием не одному врагу). Имеется и многопользовательский режим (до 32 орлов-танкистов), и поддержка 3D-акселераторов, и т.д. и т.п. Выйти игра обещает в третьем квартале этого года.

Тысячи роботов уничтожают последние очаги сопротивления людей! Горстка энтузиастов из последних сил создает новую модель танка!..

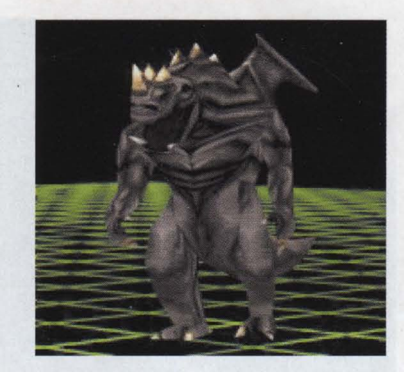






Чистая сетевая

Гм-ммм, как бы сказал герой одного популярного мультика. Гм-ммм... Чем вызвано наше очевидное недоумение? Очередным изменением планов id Software, которое поставило в тупик очень и очень многих. Не так давно анонсированный проект Quake 3... благополучно скончался, так и не успев родиться. Его новое название — **Quake Arena** — наилучшим образом отражает изменившуюся сущность игры. Теперь это "чистая сетевая игра". Нет больше single player'а, нет больше сюжета, нет больше монстров, нет больше ничего, что не относится к multiplayer-режиму! Для тех же, кто не имеет возможности сыграть с товарищами или просто хочет потренироваться сам, будут существовать встроенные боты. Кроме того, планируется включить в "Арену" огромное количество вариантов deathmatch'а — как уже существующих в виде модификаций Quake 2, так и совершенно новых.



Не так давно анонсированный проект Quake 3... благополучно скончался, так и не успев родиться. Его новое название — Quake Arena...

После этого заявления Интернет медленно закипел. Одни (например поклонники Unreal) заговорили о том, что в id испугались перспективы раствориться в массе прочих 3D action (наивные!). Другие, напротив, закричали, что id продолжает делать революцию в жанре. Мнений много, но вряд ли нам суждено когда-нибудь узнать, что же именно лежало в основе этого решения. Пол Стид (Paul Steed), например, заявил, что "это решение было принято еще до выхода Unreal" и что у него "сильное ощущение, будто Джон (Кармак) очень давно готовился к этому шагу". Представьте, сколько сил тратится обычно на создание одиночной части игры. Теперь вся эта энергия будет направлена в одно русло, и результат, само собой, должен нас ошеломить. Выживем ли?

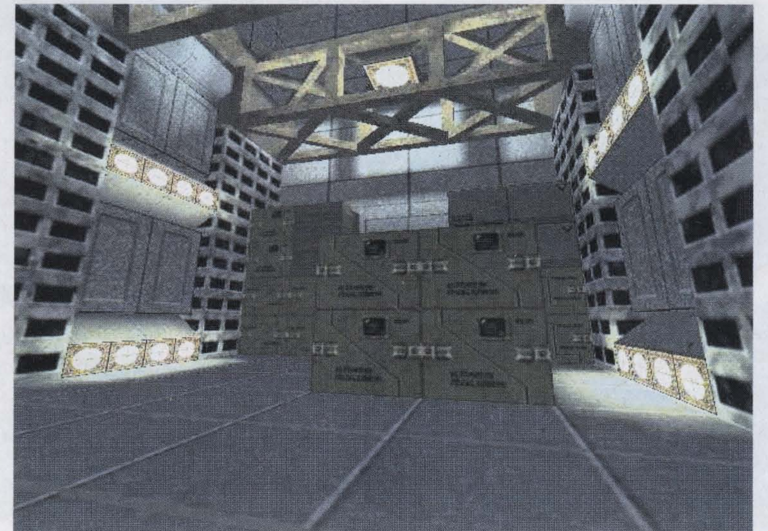
Слава богу, id не стала отодвигать сроки окончания работ. Quake Arena по-прежнему должна появиться в конце этого года.





Остров невезения

Объявился очередной новичок в игровой индустрии — компания eXodite Dimensions. В качестве дебюта она решила подать нам странную смесь из action и RPG, приправленную к тому же пазлами. Впрочем, и название у этого блюда не менее чудное — **Vortech: The Ancient Technology**.



Вы случайно не знаете того, кто первым сказал, что у action-игры должен быть сюжет? Вдумайтесь, не все ли равно, кого, где, а главное, за что убивать? Истинному игроку, игроку-монстру, важен лишь сам факт нанесения противнику тяжких телесных (чаще всего с летальным исходом), а отнюдь не моральная подоплека сего мероприятия. Так или иначе, наличие сюжета (пусть и убого-героического) стало сегодня почти обязательным даже в родном жанре. Vortech не исключение...

Предыстория, или За что?

Во время очередного патрулирования корабль ВМС чуждой нам страны Америки наткнулся на неизвестный остров. (Впрочем, слово "неизвестный" не совсем точно характеризует этот клочок суши. Дело в том, что последние сто лет движение судов в этом районе было настолько плотным, что остров просто не могли не заметить.) Капитан судна дал знать начальству, и через несколько часов на остров высадилась пара ученых, сопровождаемая "группой поддержки"... Естественно, никто из них не выжил. По обрывкам переговоров удалось понять, что группу встречали не очень дружелюбно, а встречающие в большинстве своем не были гуманоидами. Военные не стали озадачиваться старинными русскими вопросами "что делать?" и "кто, блин, виноват?", а просто решили заслать на остров еще одного "специалиста по контактам", то есть вас.

Рекогносцировка, или Где?

Только-только почувствовав под ногами твердую землю, вы сразу понимаете, что операция затянется на неопределенное время. "Островом" этот кусок суши назвали явно по ошибке. Много правильней было бы "материк". Отсюда плавно вытекает вывод о том, что нас ждет все то обилие ландшафтов, которыми столь богата матушка Земля. Это и пустыни с горами, и озера, переходящие в болота, и степи, и реки, и т.д. и т.п. Не забыты и всевозможные метеоусловия, граничащие с природными катаклизмами, — дожди, туманы, ураганы, торнадо, снежные и песчаные бури, землетрясения, извержения вулканов... Все это и многое другое уже отлажено, проверено и ждет своей очереди обрушиться на наши непокрытые головы.



Казалось бы, вышеперечисленного уже вполне достаточно для рядового геймера. Но нет. Из вражеских окопов на нас глядят симпатичные "негуманные" морды, в последнем акте этой пьесы мы оккупируем их родовое имение (в народе — "база"), пройдемся по вентиляции вкупе с канализацией и завершим круиз тотальным дестроем местных достопримечательностей. В финале — цветы, музыка и красивый мультик. Все? Нет, не все. Мультик будет не только в самом конце. В течение всего путешествия посредством синематографа нас будут шаг за шагом посвящать во все особенности разветвленного сюжета.

Нечисть, или С кем?

Как уже сообщалось, на острове-материке окопался целый выводок инопланетных гадов всех пород и расцветок. Их будет много: больших и маленьких, толстых и тонких, кровожадных и миролюбивых, тупых и не очень. И это не просто рекламный трюк, твари действительно будут разные. Общее их количество пока держится в тайне. Известно лишь, что "официальных" будет порядка 30 штук, а о численности "секретных" можно только догадываться. Не удивляйтесь, если из-за очередного поворота покажется уродец размером с небольшого слона — его тоже можно (и нужно) уконтрапупить. Хотя, как и следовало полагать, чем больше животное, тем оно опасней и тем трудней его "успокоить".

Но оставим гигантизм в покое, ведь не забыты и братья — наши меньшие. В любой момент из-под земли может вылезти какая-нибудь сволочь и начать



деловито жевать казенный ботинок. А ведь неприятность в лице этой твари редко приходит одна... Если в какой-то момент враги вас все-таки одолеют (читай: зверски убьют), не спешите загружаться. У вас есть прекрасный шанс познакомиться с особенностями собственной биологии. Прихлопнув вас, "местные" не успокоятся, а деловито займутся разделкой туши и последующим поглощением того, что некогда являлось вами. Очень познавательно!

Экипировка, или Чем?

А теперь о насущном. Разработчик всерьез задумался над тем, каким образом рядовой (пусть и специально обученный) солдат может таскать на себе десяток разных хорошо укомплектованных "пушек". Задумался и выдал решение. К чему нам множество различного оружия, когда можно сделать одно, но ОЧЕНЬ функциональное? Помните те милые игрушки, партию которых Жан Батист Эмануэль Зорг пытался "впарить" амгалорам (Люк Бессон, "Пятый элемент")? Так вот, в Vortech нас ждут именно такие "машинки", сочетающие в себе все мобильные средства уничтожения, придуманные человечеством.

Но выдавать такой арсенал первому попавшемуся, каким, собственно, и является начинающий резвиться в Vortech игрок, было бы ошибкой. Поэтому авторы постановили: новые функции будут добавляться к оружию постепенно — по мере нахождения специальных частей. (Впрочем, найденный "upgrade" увеличивает убойную силу лишь одного из режимов, не добавляя ничего нового.) Получилось не совсем оригинально (помнится, нечто подобное было обещано, но так и не реализовано в Quake 2), но стильно и довольно интересно.

Всякое разное, или Разное всякое

Сейчас модно щеголять всякими нестандартными режимами сетевых баталий. Разработчики пообещали, что в достатке их будет и в Vortech. Скажем, пропагандируется следующий вариант игровых правил. На уровне валяется некий Кристалл, взяв который, игрок начинает быстрее бегать, выше прыгать, "сильнее" стрелять. Вся фишка в том, что кристалл всего один, а желающих за него подержаться много...

Рассказать подробней о других режимах авторы, к сожалению, не захотели. Зато гордо заявили о такой штуке, как возможность выбора пола, расы и даже роста (!) персонажа. Последнее, несомненно, вызовет море как положительных, так и отрицательных откликов. Но, вообще говоря, будет очень забавно посмотреть на беснующееся сборище карликов и гигантов (любопытно, будет ли соответственно росту масштабироваться оружие?). Кстати, возможность выбора персонажа будет присутствовать и в single-режиме игры. Ваше решение в значительной мере повлияет и на процесс игры, ведь каждый герой (всего их 9, включая двух дам) обладает своими слабыми и сильными сторонами.

Как это ни печально, но оценить, насколько хорошо eXodite Dimensions реализовала все свои идеи, мы сможем только к концу года.

Просто дичь-2!

"Кармагеддон" оставил жирный слой резины на асфальте action-жанра. Пешеходы до сих пор называются не иначе, как педестрианы, а быстрое вождение объясняют лишними часами за любимой "Кармой". Приятно, что игру помнят не только ее фанаты, но и разработчики. Последние собрались с силами и принялись за создание настоящего продолжения (а не add-on pack'а), которое должно выйти уже к ноябрю 1998-го. **Carmageddon 2: Carpocalypse**!

Что нового можно привнести в гениальную игру? Что угодно — главное, чтобы не исчезло фирменное очарование. Именно поэтому SCI очень осторожна в своих нововведениях. Прежде всего вы обнаружите в игре десятки новых автомобилей самых разных мастей, весовых категорий и сумасшедших расцветок. И если раньше вы могли лишь мять эти стальные чудовища, то теперь их можно буквально расшвырять по уровню. Любой кузов может быть разломлен надвое, лишен дверей, всех стекол, колес, крыльев, капота и прочих, чисто наносных подробностей (кстати, разбиваются и витрины, так что здания теперь можно будет проезжать насквозь). Вот это разговор: "Gotcha" должен был лишиться своего уродливого ковша уже очень давно! Эстетическое удовольствие, испытываемое от хирургически тонкой операции по разделыванию туши поверженного противника, может быть сравнимо лишь с азартом погони за заместителем декана по учебной части. Это не оговорка. Чутко понимающие потребителя работники фирмы SCI позволят наклеить



на педестрианов абсолютно любую ненавистную вам физиономию.



К числу потенциальных мясных фаршей добавятся и счастливые обладатели тех самых пародий на автомобили, которые были припаркованы вдоль дорог "Кармагеддона-1". Во второй части они будут колесить в своих катафалках по улицам города, соблюдать правила дорожного движения, пропускать педестрианов, останавливаться на

Любой кузов может быть разломлен надвое, лишен дверей, всех стекол, колес, крыльев, капота и прочих, чисто наносных подробностей.

красный свет, уступать дорогу машинам с мигалкой и "скорой помощи", а также гибнуть сотнями под ударами вашего смертоносного бампера. Размажем (полигональных) обывателей по асфальту их собственных улиц! Смешаем их с битым стеклом витрин магазинов и остатками соперников! ГРРРР! Фашисты! Сатрапы! Палачи! Душегубы! Интеллигенты! Олигархи! Сексуальные меньшинства! Пожиратели бигмаков! Жертвы. Просто дичь.



Покайтесь, грешники!

Господин ПэЖэ

SiN

Давненько не было таких необычных игр. Были более стильные, были культовые, были всякие — но такие...



Боюсь загадывать, все-таки демоверсия и законченная игра могут отличаться очень сильно, но то, с чем мы столкнулись сейчас, легко может обернуться лучшей игрой жанра в этом году. Ибо мы очень давно не видели ничего столь же атмосферного и столь же свежего, необычного... Даже Unreal, со всеми его технологическими и сюжетными наворотами, имеет немалые шансы так и остаться в памяти народной как Quake2-killer, но не более. Конечно, впереди Half-Life, Duke Nukem Forever, но их-то мы пока даже не видели, а заявка SiN на лидерство уже налицо.

И враги у нас живые, не просто выглядят, как люди, а еще и движутся, как люди, и при попаданиях реагируют соответственно...



Здравствуй, предок

Запустив SiN, легко обнаружить, что его предок — это Quake 2: и меню очень похожи (хотя их пункты и расположены по кругу ради пущего пижонства), и консоль на месте, управление и прочие радости тоже не изменились (увы, глюки из Quake 2 с цеплянием за углы никуда не делись).

А вот что изменилось — так это именно те части, которых так не хватало мне



1

в скучном розово-желтом мире строггов. И враги у нас живые, не просто выглядят, как люди, а еще и движутся, как люди, и при попаданиях реагируют соответственно (кровь появляется там, куда я попал, выстрел в голову почти всегда смертелен и т.п.). Вокруг — не коробки из-под обуви с претензиями, а настоящие уровни, о которых мечталось еще со времен Scourge of Armagon. Графика, благодаря 16-битности текстур, стала... Какое бы слово поточнее подобрать... Настоящей, что ли? Примерно как при переходе с Doom на Quake. Правда, лично мне очень мешает недостаток деталей. Как и в Unreal, разработчикам пришлось идти на компромисс между размерами уровня и детализацией, и размеры явно победили.

Дюк возвращается!

А сейчас все БЫСТРО пропустили эту часть превью до следующего подзаголовка, ладно? Ибо я буду говорить крамольные вещи, за которые меня, если кто-нибудь это дело прочтет, запинать могут. Кому это понравится, когда тебя запинывают, тем более в моем-то возрасте...

Так вот, SiN — это "Дюк", но сделанный людьми со вкусом. Именно таким мог бы быть и оригинальный Duke Nukem 3D, если бы его создатели доверили зреющим в их рядам талантам общий дизайн. Но, увы, Richard "Levelord" Gray делал только то, что ему говорили, а именно уровни, а кто-то (разве теперь узнаешь?) другой придумывал жалких монстров, убогий туалетный юмор, кривое оружие и отстойных танцовщиц. Как говорили классики, к пуговицам, тьфу, уровням, претензии есть? Нет. К пуговицам — никаких.

А вот в SiN... Начнем с фактов. Не все из тех, кто сейчас читает эти слова, видели "демку" — великовата. Так что придется пару слов рассказать "по факту". Совпадения с удачными моментами в "Дюке" многочисленны и забавны.

Блейд (лучше уж пусть Blade будет Блейдом, чем Лезвием) любит поболтать, при удачном убийстве радуется, американцы даже умудрились разобрать некоторые слова и обнаружили среди них ласковые: "schooled ya!" и "ripped you a new one!". Классические телефонные аппараты на стене, из которых при наборе номера (для этого, правда, надо сначала откопать в фонтане четвертак) на нас бранятся (из левого — веселее). Даже банкоматы и персональные компьютеры имеются (и на тех и на других можно по-настоящему поработать, вплоть до набора команд DOS, которые реально выполняются).

1. Немного дюковато, но вполне симпатично.

И общее ощущение, хоть и слегка "мультяшное", но скорее с уклоном в ту самую anime, которую так не уважают мои коллеги, чем в ширпотребовские диснеевские поделки. Эдакая серьезная мультипликация, которая выглядит так не потому, что иначе не может, а потому, что именно такой ее хотели видеть авторы.

Радости

Если я сейчас все перечислю, то на обзор полной версии SiN у меня не останется эпитетов (я, конечно, верю, что там будет намного больше радостей, но все-таки не очень сильно), поэтому давайте пока проявим сдержанность и пробежимся конспективно, без деталей.

Action-based outcomes. То есть происходящее зависит от того, что мы делали на предыдущих уровнях. Даже в коротенькой "демке" один такой outcome есть. Я по натуре "редиска", так что сейчас расскажу, где он есть. Желающие опустят глаза на пару сантиметров и не будут читать. Итак, над зданием банка есть рекламный щит. Красивый такой. И если из вертолета по нему пострелять... Ну, вы поняли. Если повезет — то он даже не застрянет на крыше, а провалится внутрь, водой зальет один из банкоматов и выведет его из строя.

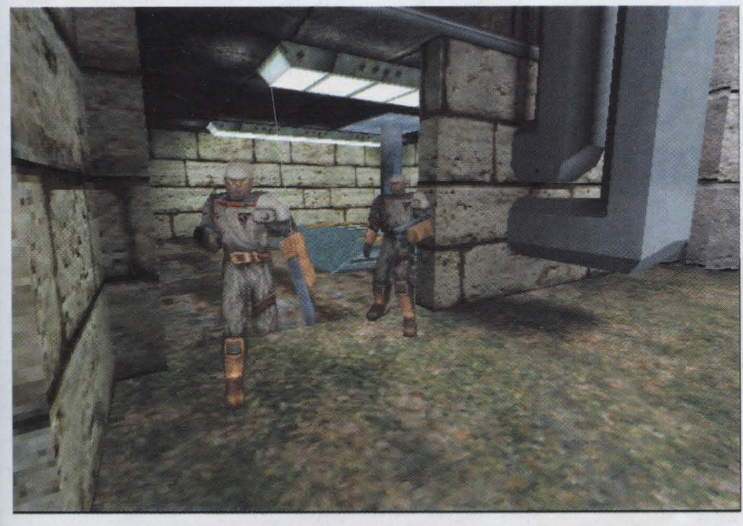


Совершенно другой стиль игры. Не было такого. Нигде. Стрельба в голову — была, в том же Unreal. Битва с людьми — была, в ROTT, например. А вот ощущения, что ты — нормальный парень, который действительно бьется с живыми и опасными людьми, не было нигде. Раньше ты шел, как живой таран, выливая на врагов тоннами расплавленный свинец и плазму, уворачиваясь от их неспешных выстрелов и только изредка посматривая на индикатор здоровья. Потом (в Unreal) появились серии мини-дефматчей с толстыми врагами. И вот, наконец, то, чего я ждал: игра, где в должной пропорции замешаны жизнь и классический шутер.

Я не верил, что со стрелковым оружием (которое либо попадает, либо нет — уворачиваться бесполезно) и более-менее реалистичной моделью попаданий (голова — смерть, ноги — мелочи) можно сделать интересную игру, но SiN меня быстро переубедил. Можно, да еще как! И, кстати, не в последнюю очередь это связано с отличным интеллектом врагов. Они умные, бегают, прячутся, просто классно, как в Unreal, и даже лучше.

Прелести несвязанных со стрельбой занятий. Мой личный номер счета (010345) можно найти в базе данных — секрет в том, что ключевым словом для доступа к нему является моя фамилия (Blade), правда, мой PIN (персональный идентификационный номер) 2019 почему-то написан на табличке у входа в банк — что-то я тут не понимаю. Кстати, не забудьте побродить по каталогам в главном компьютере — он у них, похоже, работает под DOS.

Я не верил, что со стрелковым оружием и более-менее реалистичной моделью попаданий можно сделать интересную игру...



Все можно расстрелять. И растения, которые сильно оживляют местность — тоже. Жалко только, что при расстреле лампочек темнее не становится — но что уж тут поделаешь, "движок" такой...

Звук (талантливые актеры, хотя и многовато "звуков ниоткуда", от каждой машины или объекта исходит нужный звук), музыка (динамическая, меняющаяся по обстановке, правда, я этого не особо заметил, ибо в ней практически нет "тем", которые сменяли бы друг друга) — в целом весьма хорошо, хотя и не хит сезона.



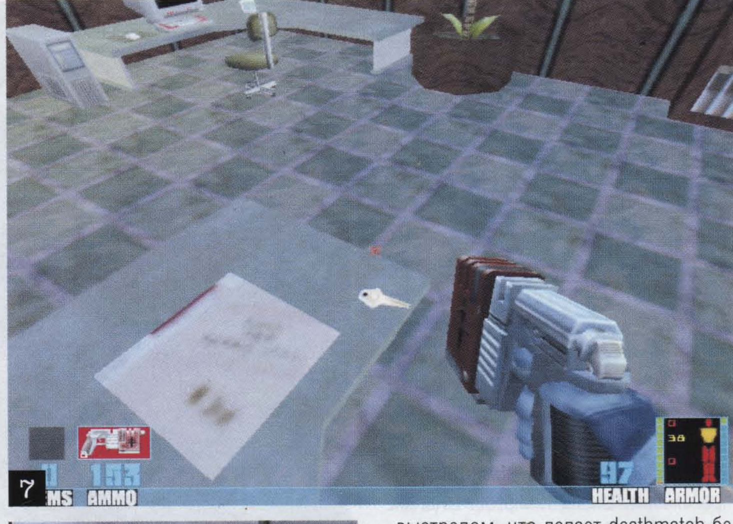
Внимание к мелочам. Следы от пуль на стенах и очень натуральные пятна крови. Двери, открывающиеся в разные стороны, чтобы не мешать проходу. Мышки (компьютерные) с хвостиками. Трупы, исчезающие медленно и незаметно (чтобы впредь не замедлять игру). Пара голубей, клюющих что-то на подоконнике. Портреты на стенах, которые при попадании скособочиваются. Всего просто не перечислишь.

2. Если повезет, щит упадет внутрь, разрушит бассейн и затопит всю комнату.

3. За такую снайперскую винтовку можно продать душу, да и патроны к шотгану отрисованы отлично.

4. Следы от пуль, пятна КРОВИЩИ, куски МЯСА — не надо было тебе, парень, лезть под мой шотган!





И, наконец, то, чего так не хватало и во всех ипостасях Quake, и даже в Unreal после первых двух-трех уровней. Сюжет, с классными видеовставками и диалогами, и разнообразие во всем. К сожалению, по демо-версии нельзя судить обо всей игре, но пока все выглядит так, как будто сбываются мои лучшие мечты.

Гадости

Гадость главная: тормозит. Увы, это уже не Quake 2. Тормозит, причем местами — как в Unreal (если поставить все опции по максимуму и там и там). Как только выйдет — пойду Voodoo на Voodoo2 менять... (Рекомендуется (нами!) PII-333 и 96 Мбайт памяти. Минимально: Pentium 150 и 64 Мбайт RAM.)

Молчаливые и неподвижные заложники, которым, похоже, наплевать, спасу я их или прикончу.

Заставки. Они, конечно, великолепно сделаны, очень стильные, с отличным звуком, местами с аккуратным, тонким юмором, но сколько раз их можно смотреть, я вас спрашиваю?! Основа основ: любая заставка просто обязана пропускаться по нажатию пробела, Enter или Esc. А здесь, пардон, надо нажимать кнопку Use (я сам это так и не нашел, потом только в Web вычитал).

Отсутствие, а точнее, недостаток, реализма. Почему вертолет не разрушается ни от ракет, ни от моей собственной стрельбы? Почему невозможно расстрелять Манчини, даже когда он отлично виден? Почему по веревкам, которые враги развешивают в изобилии, нельзя залезть? Это, конечно, надежно держит в рамках сюжета, но надо бы все это как-то иначе, не насильно, ввести...

Чувство локтя

Увы, поиграть как следует по сети не успели: номер уходит, стандартная невезуха. Но попробовать на паре буржуинских серверов удалось. По ощущениям — обычный Quake 2 (при сравнимом пинге, разумеется). Оружие странное, Rocket Launcher с весьма маленьким радиусом поражения, а все остальное — вообще идеально точное. Отсюда вывод: похоже, будут снайперские войны, и лично мне это понравится. Выведем искусство партизанства (оно же тактическое мастерство) на новую высоту! Кстати, любое оружие можно выбить из рук метким выстрелом, что делает deathmatch безумно интересным: меткому стрелку будет достаточно всего лишь одного выстрела из пистолета. Подчеркиваю: из пистолета!









А вот чего, похоже, не будет — это МЯСА. Попросу говоря, нет в Ritual достаточно глупого человека, чтобы вставить тупое и несбалансированное супероружие. И потому я гляжу в будущее с оптимизмом. Только бы они не ошиблись... И скорее бы выпускали.

P.S. Напоследок еще кое-какая информация.

Чит-коды

/superfuzz — неуязвимость
/wuss — все оружие
/nocollision — возможность прохода сквозь стены
/wallflower — враги не замечают игрока
/health 999 — уймище здоровья

Хитрости и приколы

Можно перевести 900000 со счета Элексис Синклер на счет Джона Блейда.

Можно позвонить по телефону в кинотеатр.

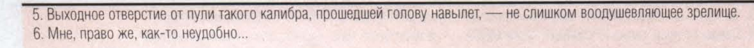
В комнате, где переворачивается стол, можно нажать кнопку Use около картины — и обнаружится сейф.

На компьютере можно смотреть файлы (команды dir, type, cd работают).

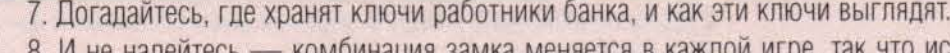
Можно сбить рекламный щит (описано выше).

В ящике у клерков можно найти стопки долларов, жаль, взять нельзя...

Если вертолет все-таки собьют (лично мне не удалось ни разу, но в Интернете народ утверждает, что это возможно), а сам Блейд будет жив, то вертолет упадет на улицу, из него можно выбраться и войти в банк через дверь.



5. Выходное отверстие от пули такого калибра, прошедшей голову навылет, — не слишком воодушевляющее зрелище.
6. Мне, право же, как-то неудобно...



7. Догадайтесь, где хранят ключи работники банка, и как эти ключи выглядят.
8. И не надейтесь — комбинация замка меняется в каждой игре, так что искать ее надо будет заново. А какой шотган — прямо как в Doom...

Это сладкое грешное дело...

Лорд уровней Levelord думает уже о SiN II!

"Lo! Mother Russia!" — с этого бодрого восклицания началось наше интервью с *Ричардом ГРЕЕМ*, одним из авторов главного августовского хита — игры SiN от Ritual Entertainment, только что представленной вашему вниманию стариком ПэЖэ. (Кстати, демо-версия "Греха" все еще ждет вашего "даунлоада" с нашего сайта. Это не так долго, как вам кажется, зато сколько потом радости!)



то он такой, этот Ричард? Даем небольшую справку: Ричард Бэйли Грей (Richard Bailey Gray), он же Levelord, широко известен играющей общественности примерно с 1994 года. Именно тогда он приступил к выполнению своих любимых обязанностей — дизайнера уровней компьютерных игр. На счету нашего собеседника участие в таких проектах, как Duke Nukem 3D, Quake Mission Pack: Scourge of Armagon, а теперь вот и SiN.

SiN — это моя мечта. Создавать игры — вообще самая прекрасная работа. Я просто сажусь и мечтаю о войнах, сражениях, льющейся крови...

Game.EXE: Начнем с истории интересующего нас вопроса. Когда, где, а главное — почему появилась компания Hipnotic? И с чего это вы вдруг решили переименовать ее в Ritual?

Levelord: Вы правы, Hipnotic — первое имя нашей компании, а изменить его пришлось потому, что вскоре мы обнаружили еще один коллектив — под близким названием Hipnotix, — также занимающийся созданием игр. "Отцами-основателями" Ritual выступили: Robert Atkins (художник), Michael Hadwin (художник), Mark Dochtermenn (программист) и Jim Dose (программист). В свое время они работали в Apogee/3D Realms, но в августе 1996 года решили начать собственное дело. Как видите, среди них не было дизайнеров уровней, а какая игровая компания может обойтись без них?! Поэтому почти сразу же после образования компании в нее влились Tom Mustaine и ваш покорный слуга. Почему ребята решили уйти из 3D Realms? Да потому, что это единственный способ создать "свою" игру. А вообще, данная ситуация достаточно типична для игровой индустрии.



.EXE: Hipnotic, Ritual, SiN — какие-то "тяжелые", зловещие и мрачные слова. Имидж поддерживаете или это ваше обычное настроение?

L: Уж не смеетесь ли вы над нами? А если серьезно, то вы правы, словечки действительно мрачные и зловещие, но ведь вся индустрия держится на этом настроении. Хотя я очень надеюсь, что в ближайшем будущем action разделится на большее количество жанров, подобно литературным жанрам и кино (и будут у нас action-комиксы и action-романы... — **.EXE**).

.EXE: Как вообще возник SiN? Как родилась идея? С чего вы начали?

L: Jim Dose и Michael Hadwin за пару выходных сочинили основу сюжетной линии. Потом все мы собрались вместе, уселись кружком и мозговым штурмом довели сюжет до логического конца. Кстати, как мне кажется, это лучший способ придумывать что бы то ни было. Лучше всего, когда в подобном "штурме" участвуют от 6 до 12 человек, хотя обычно все идеи исчерпываются уже на третьем... Один измышляет что-нибудь интересное, второй добавляет в это "интересное" чуть-чуть себя, наконец, третий доводит идею до совершенства. Странно, обычно именно третий... какое-то магическое число!

.EXE: Чем является SiN для вас и во что, по-вашему, он должен превратиться для нас (игроков)?

L: Если коротко, то SiN — это моя мечта. Создавать игры — вообще самая прекрасная работа. Я просто сажусь и мечтаю о войнах, сражениях, льющейся крови и... мне за это платят! В 1982 году, впервые поиграв в тогда еще текстовый квест Colossal Cave, я решил, что буду заниматься созданием игр, но прошло целых 14 лет, пока я окончательно не утвердился в игровой индустрии. В процессе выяснилось, что я не умею писать программы, но способен нарисовать пару-тройку вполне приличных уровней. Мне это понравилось. Я вообще получаю колоссальное удовольствие от своей работы, наверное, мне просто повезло... Что же касается игроков. Я сам до сих пор заядлый игрок, и, по-моему, значение SiN'а для играющих людей заключается в том же самом — в удовольствии. А еще, мне кажется, что скоро компьютерные игры заметно потеснят кино и телевидение. Последним очень не хватает интерактивности, участия зрителя в происходящем действии. А ведь намного интереснее самому управлять событиями, чем просто сидеть, уставившись в "голубой экран".

.EXE: В роли "Главного плохого" у вас выступает женщина. Как так получилось? Веяния времени или какие-то личные мотивы?

L: Мне кажется, что в большинстве игр сильно недооценивают возможности женщин... А если честно, то это обычный рекламный трюк. И ничего более! Только не говорите никому об этом!

.EXE: Похоже, что в SiN есть небольшой "перекос" в сторону single. Это так?

L: Как вы знаете, сюжетная линия тесно интегрирована с самой игрой и да-

же более того, многие уровни сильно изменяются в зависимости от ваших действий на предыдущих этапах. Именно поэтому практически невозможно сделать все уровни полностью совместимыми с многопользовательским режимом. Конечно же, deathmatch'иться на них вам никто не помешает, но вот "кооперативные" варианты игры слишком трудны для реализации.

.EXE: Как вы можете прокомментировать решение id Software создавать игру, ориентированную именно на multiplayer (Quake III: Arena)?

L: Это замечательно! Разница между одиночной action-игрой и многопользовательским побоищем видна сегодня невооруженным взглядом, а значит, становится все труднее создавать игры, удовлетворяющие и наших, и ваших. И поклонников single, и приверженцев чистого мультиплейера. id же всегда славилась своим потрясающим чутьем, они раньше всех знают — и никогда не ошибаются! — что хочет рынок. Возвращаясь к SiN, могу сказать, что нам удалось частично восстановить баланс с помощью отдельных deathmatch-уровней, но, повторяю, лишь частично.

.EXE: Вы довольно жестко определили дату выхода как демо-версии, так и самой игры. Не одобряете политику "when it done"?

L: При разработке игр часто бывает, что возникают непредвиденные трудности, и нет ничего хуже, чем толпа фанатов, скандирующая под окнами офиса "Когда?! Ну когда же?!".

.EXE: "Грозит" ли нам увидеть фильм по мотивам SiN?

L: В настоящее время уже создается мультфильм в стиле аниме, а вот что касается "большого экрана"... Мы до сих пор не видели давно обещанных фильмов "Doom" и "Duke Nukem", куда нам торопиться?

.EXE: Art, эскизы и постеры выглядят очень гармонично и оригинально. Как считаете, вам удалось создать стиль "SiN"?

L: Определенно. У Майкла и Роберта работают очень талантливые художники, и, по-моему, нам удалось добиться главного — игру узнают. Кроме того, есть еще и не столь заметная, но не менее важная часть их работы — уровни. Хотя и считается, что их создает дизайнер уровней, однако доля труда "чистого" художника также очень велика.

.EXE: Существует некоторое количество игр (SiN, Half-Life, Daikatana, Duke Nukem Forever, Prey), выглядящих... скажем так — похоже, по крайней мере на скриншотах... В чем, на ваш взгляд, причина?

L: Они похожи и внешне, и внутренне. Это все из-за того, что они принадлежат к одному жанру. Возвращаясь к "традиционной" индустрии, можно также заметить, что выпускается много боевиков или много techno-музыки... эти произведения похожи, но вряд ли становятся от этого хуже. Мне кажется, что все перечисленные игры должны получиться самодостаточными, они стоят того, чтобы их купить (что я сам непременно сделаю).

.EXE: Не кажется ли вам, что чистый action постепенно умирает, а модные нынче попытки смешивать его с другими жанрами — не более чем запоздалая реанимация?

L: Наоборот, он только набирает силу! Это как эволюция: только самые полезные и интересные идеи (по мнению игроков, которые голосуют своими деньгами) остаются жить и развиваются дальше. Что мы действительно увидим в ближайшем будущем, так это закрытие многих игровых компаний. По-моему, на рынке слишком много разработчиков, а большинство людей в течение одного года способны купить лишь несколько игр (в отличие от музыки или кино).

.EXE: В каком направлении стоит двинуться компьютерным играм в будущем?

L: Лично я ожидаю еще большего реализма. Когда я смогу "войти" в виртуальный мир столь же прекрасный, как мои мечты, тогда я буду счастлив. Но как разработчик я хочу продолжать использовать технологии "прошлого года". Уж извините. Слишком тяжело одновременно разрабатывать и игру, и engine. Это похоже на ремонт летящего (или падающего? — **.EXE**) самолета.

.EXE: Помнится, в апреле была опубликована фотография, на которой Tom Mustaine спал под своим рабочим столом. Неужели и вправду — так тяжело работается?

L: Ага, временами это действительно сильно утомляет. Ну а Том, он — настоящий фанат, и ночует здесь довольно часто...

.EXE: А что скажете насчет пожара, который, по слухам, случился этой весной у вас в офисе? Неужели происки конкурентов?!

L: Да, да, да! Я все еще подозреваю, что это дело рук Джона Ромеро и его банды "Иоников". Мы стали настолько опасны, что они решили избавиться от нас таким жалким способом. Шучу. Проблема на самом деле в том, что это здание облюбовали ведьмы. Сначала был пожар, потом несчастный случай с парнем, который пришел чинить проводку, потом на здание упал фонарный столб... короче, переезжать надо! В России нет свободных офисов?





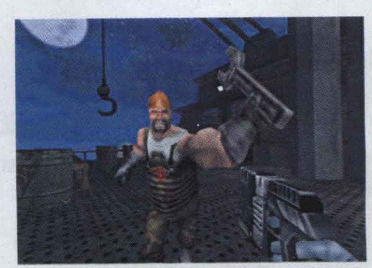
.EXE: Сколько угодно! Приезжайте — подберем!.. А какие еще игры мы увидим от вашей команды в будущем? SiN II?

L: Целых два проекта ждут своей очереди: FAKK2, основанный на фильме Heavy Metal, который появится в следующем году, и, конечно же, SiN II! Но никаких подробностей я пока раскрыть не буду — не могу.

.EXE: В свое время ходили какие-то слухи о проекте под названием Uber Engine, но, насколько я знаю, вас покинули люди, работавшие над ним. Какова его дальнейшая судьба?

Конечно же, deathmatch'иться на них вам никто не помешает, но вот "кооперативные" варианты игры слишком трудны для реализации.

L: Два программиста, которые над ним корпели, действительно ушли от нас — для того... да, чтобы создать свою собственную компанию! Мы же все еще обладаем правами на Uber Engine, но он вряд ли будет использоваться в наших ближайших играх.



.EXE: Традиционная концовка. Перед вами многотысячная аудитория нашего журнала. Скажите что-нибудь играющей России.

L: Я рад, что противостояние наших стран осталось далеко позади и теперь мы воюем лишь в компьютерных играх. Это действительно здорово! Кроме того, я очень надеюсь в ближайшем будущем увидеть множество прекрасных игр, которые будут сделаны в России. Увидимся!!!



Интервью вел **Роман Косенко**.

Каменная феерия

Господин ПэЖэ

"Тунгуска"

А вы знаете, чем на самом деле был тунгусский метеорит? Выбросом ментальной энергии доблестных церковников, пришедших крестовым походом на Русь, дабы наставить на путь истинный заблудшие души мертвецов, не нашедших дороги в загробный мир. Круто, да? Сейчас будет еще круче.



Пожалуй, ни один проект последних лет такого сюрреалистического сюжета не имел, и вряд ли скоро появится вторая такая игра. Ибо придумать подобное рядовому игроделу не дано. Прежде чем приступить к рассказу, надо еще, разумеется, упомянуть, что все вышеописанное (а заодно и приведенный ниже сюжет) почерпнуто из личной беседы с разработчиками и по сути является частью интервью с ними (см. ниже).

Итак, название игры — "Тунгуска" (разработчик Exortus, издатель "Амбер") — пришло из... Oracle. Михаил Елашкин, друг авторов игры, работавший в этой фирме и очень быстро читающий (200-250 страниц в час), "объевшись" фантастики и фэнтези, написал совершенно безумный сценарий (логично-алогичный, словами не описываемый). В России люди бы его поняли, сплошные тонкие намеки, местный юмор, политика — чего уж тут не понять. Но для всего остального мира его пришлось переделывать, в итоге убили все написанное к тому моменту и начали заново, уже сами. Вот что в итоге получилось.



1

Мертвецы не кусаются

Давным-давно. Но не очень. Век десятый или около того. Крестовые походы. Все знают (уверенно утверждают авторы), что их было восемь. Но (потрясающе!) был и девятый, спецотделение церкви, которое несло из глубины веков знания от ведьм и колдунов, уничтоженных в действительно давние времена, организовало его с самой что ни на есть благой целью. Не материальной, никаких там гробов захватывать не собирались, а чисто астральной.

Оказывается, кроме нашего мира, есть еще и потусторонний, с раем и адом. Но есть и промежуток, где обитают души людей, миссия которых на земле не закончена. Цель похода — выйти туда и наставить на путь истинный заблудшие души. Для этого надо найти "тонкое" место в мире, чтобы прорваться сквозь него. Самые "продвинутые" церковники отправились на Русь, зная из преданий, что есть где-то там подходящее место.

Придя в тайгу, первым делом построили цитадель в качестве базы для операции, но постепенно, вкладывая всю душу в работу, потеряли способность отличать добро от зла, все сильнее их затягивало в тот мир, и собрали они все свои оставшиеся к тому моменту знания и силы, чтобы привязаться к нашему. Всплеск энергии многие и увидели как болид.

В результате замок оказался привязан к нашему миру специальным астральным якорем (невидимым, разумеется), но самим собой заткнул дорогу в тот мир. Души накапливались в нашем мире, и постепенно зло аккумулировалось и набирало силу. Основная цель была уже давно забыта, монахи просто цеплялись за существование. Энергию они добывали, организуя секты и устраивая массовые добровольные самоубийства.

Однажды наш герой (вот тут-то мы и начинаем потихоньку подходить к самой игре) обнаруживает дома за-



2

Их "Тунгуска", или Два коротких монолога авторов игры

Первый рассказ о себе дарит нам *Alex PILGRIM*, человек, живущий в России и отвечающий в "Тунгуске" за графику.

Считаю себя молодым, но на самом деле самый старый в "Амбере". История возникновения моего псевдонима весьма забавна: игра "Бермудский синдром", которую мы написали вдвоем с Игорем Селивановым, доделывалась в Германии, и когда пришло время рисовать титры, вдруг выяснилось, что всего два человека в титрах — "несолидно, покупатели не поймут". Пришлось вставлять всех своих знакомых, не забыв и себя — в разных вариациях.

О себе рассказать?.Не люблю, но раз надо — попробую.

Маленький мальчик Алексей, закончив физфак МГУ, попал в "Геймос" к Дмитрию Пашкову. Еще в эпоху тетрисов (маленьких проектов) Пашков понял, что большие проекты — это будущее, и затеял "Очередь" (симулятор советской жизни) — магазин, очередь, нужно в конце концов что-то купить. Я рисовал графику и анимировал ее. EGA, требования весьма жесткие — вроде ходьбы из восьми фаз, и чтобы не было ощущения "дерганости". Народу было много, приглашали почти всех, но в коллективе были и профессионалы, аниматоры из "Союзмультфильма", у них и учился.

Потом на энтузиазме сделали с Игорем игрушку "Сабор", с основной идеей — обучить персонаж, натренировать его, а потом собрать из обученных ударам и т.п. команду. Шустро, месяца за два закончили. Пашков потребовал загадок — через месяц вставили и их. Отправили на конкурс компьютерных игр в Ташкенте, откуда игру кто-то украл, пустил по всей стране...

Потом в играх был перерыв, зарабатывали деньги — находили богатых людей, готовых инвестировать в новые технологии, делали энциклопедии. Было неясно, можно ли создать большую игру в России, "Бермудский синдром" был как раз такой попыткой, в целом удачной (хотя и доделывали его мы все-таки в Германии, где, кстати, установили рекорд длительности непрерывной игры в DOOM — аж целых 28 часов подряд). Потом опять без особого желания делали небольшие игровые проекты ("Красная шапочка", "Гулливер").

Вообще, в индустрии сейчас очень трудно, пришли "монстры", и сделать что-то заметное практически невозможно, как в кино. Без больших денег лучше не соваться. Мы при создании игры не думаем специально о России, направленность и ориентация скорее на Европу и мир, если делать наоборот — будет игра, понятная только нам. Да и понятие "малобюджетный" очень разное (в России — до 10 тысяч долларов, в Европе — до 500). У нас практически все делается подражательно. А потому опаздывает, плохо выглядит. Но я надеюсь, что это постепенно изменится. Может быть, кто-то из читателей Game.EXE, пойдя по нашим стопам, этого добьется?..

Второй наш гость — *Игорь СЕЛИВАНОВ*, программист, живет сейчас в Германии, отвечает за вторую половину ядра "Тунгуски".

Я начал программировать с Atari, первая игра — на ней. Blackjack, он же "двадцать одно". Сначала — в ACSII, вместо карт — значки. А потом надо было делать настоящие, цветные и графические карты, так и познакомился с Алексеем, художником, вместе с которым мы с тех пор и работаем вместе, в том числе и сейчас, над "Тунгуской".

1. Иногда и здешние дизайнеры грешат большими пустыми комнатами.

2. Коридор обыкновенный, скучный. Одна штука. Увы, факелы здесь пока не вставлены.

писку, где говорится, что его жена уходит к Создателю. Он бежит ее спасать, зная, где находится секта, куда она ходила в последнее время, но приезжает слишком поздно — обряд уже начался. Он не знает, есть ли жена среди участников, и набрасывается на предводителя. А тот — один из тех самых монахов, существующих наполовину в астральном мире. В телепорт, куда тот хочет убежать, попадает вслед за ним и главный персонаж, он должен пройти каменную крепость и уничтожить якорь, удерживающий ее на месте. Дыра откроется, души хлынут куда им положено, и наступит happy end... Наверное...

Зрелище для эстетов

Сразу надо заметить, что демо-версия, увы, — продукт довольно ранний, в ней уже есть все элементы игры, но до выпуска еще минимум полтора-два месяца (а то и больше), многие вещи не вставлены на свои места и т.п.

Тем не менее уже сейчас твердо можно сказать следующее: красиво — просто глаз не оторвать. Для неизбалованных красотами квакеров — отдохновение души. Как в старике "Мисте", ходи и любуйся. Да и технология похожа, все честно отрендерено в самом лучшем виде. Буйство красок, пир духа (и не надо произносить эти слова вслух, тем более слитно), гибрид инсталляции и хэппенинга. Умные слова у меня уже кончаются, поэтому продолжим далее о программной части.



Здесь все проще. На фоне отрендеренных фонов бегают честные полигонные модели (в главном герое около 600 полигонов, а в среднем в каждой сцене — около двух-трех тысяч), освещенные и сглаженные по Гуро (а точнее, по своему собственному алгоритму, более быстрому), с честными тенями, просчитанными чуть ли не рейтрейсингом.

А сами фоны, кстати, поскольку игра в жанре экшен, а не квест, являются ареной для битв, и потому просто обязаны создавать иллюзию непрерывного мира, а не серии "локейшенов", как их любит называть моя внучка Наташа. И для этого феноменальное количество машинного времени было потрачено на просчет переходов от одного фона к другому, сделанных в виде видеовставок, но очень быстрых и плавных. В итоге налицо полная иллюзия "настоящего 3D" с фиксированными положениями камеры. Мне понравилось. А главное, что это позволило показать с самых лучших точек архитектуру замка, и она того достойна.

Про геймплей, увы, говорить рановато. Бегает мужичок медленно, а потому блуждать по лабиринтам утомительно. Драки опробовал — симпатично, управление ударами неплохое, но убивают почти сразу. Обещают, что в релизе это все сбалансируют, уж не знаю, верить ли, но надеяться — это обязательно. Есть несколько головоломок. Одна из них — со львом — функционирует уже сейчас. Чтобы найти секретный проход, надо бросить в соседнюю клетку кусок мяса, открыть проход, лев перепрыгнет в другую клетку — и путь свободен. Забавно.



Единственная вещь, в улучшение которой я не очень верю, — это интерфейс. Неудобно брать мышь только ради того, чтобы щелкнуть по единственной на всем экране двери. Неудобно опять же брать мышь, чтобы подцепить с экрана предмет. Это явно должно происходить либо автоматически, либо по нажатию кнопки на клавиатуре. Но опять-таки до релиза далеко, обещают все поправить.

Что мы в итоге имеем? Пожалуйста: "Тунгуска" — этакая приятная смесь "Миста" с "Принцем Персии". Драки, великолепная архитектура, разумной сложности загадки. Будет круто. А значит — будем ждать.

P.S. Судя по всему, игра должна выйти в сентябре или чуть позже. Заглядывайте на соответствующие Web-страницы — может быть, оттуда и узнаете, когда же точно ждать релиза: авторы — http://www.exortus.com, издатели — http://www.amber.ru.







Карты были маленькими шедеврами, каждая отличалась от всех остальных, поскольку копировать на компьютере художник тогда не умел, и потому рисовал каждую масть заново в каждом месте. Но игра нам же самим и не понравилась, все-таки очень уж простая, решили заняться чем-нибудь другим. Участвовали в проекте Filler ("Геймос"), но писали его не мы, а другая группа. Решили, пока бездельничаем, написать свою версию, которая в конце концов и пошла "в свет". Потом третьи люди переделали ее для Европы, где она и вышла под названием "Семь цветов".

Художник начал осваивать Animator, с таким инструментарием решили сделать игру-драку, получился "Сабор". Потом штук пять продуктов Multimedia. Не понравилось, ибо не о том мечтали, играя в Double Dragon, Prince of Persia... Хотелось среднего между квестом и экшеном. В "Тунгуске" примерно это и получилось, хотя налицо небольшой перекос в сторону самовыражения художников.

А в свое время, обнаружив в Prince of Persia ошибку, сделали свою вариацию на ту же тему — "Бермудский синдром". Привлекли внимание прессы (в том числе и "МИ"), хотя и не особо того хотели, ибо отвлекало от работы. Слаженность команды — главное, и, в частности, интервью я тоже не люблю давать, этим должен заниматься специальный человек, один из команды. Мое дело — программировать.

Долго не могли решить, каким будет engine "Тунгуски". Очевидно, что достичь хорошего дизайна уровней непросто — это требует слишком серьезной работы, редакторы или полуредакторы (конвертеры из форматов мощных 3D-редакторов) надо писать. Решили сделать быстро, на два-три года финансирование найти трудно, а на год — попроще, и потому у нас 3D "нечестное". Если вдруг за год индустрия сделает большой скачок, то engine можно потом и переделать. В итоге, похоже, попали в самую точку и ничего переделывать не пришлось.

Музыка будет CD-треками. Возможно, даже два компакт-диска. По возможности постараемся сделать интро под CD-музыку. Кстати, "Бермудский синдром" в Европе и Америке выпускался на двух дисках, второй — музыкальный, там играет симфонический оркестр из Польши. Музыкант у нас свой, поляк, правда, здесь с поляками мы больше общаемся на немецком...

Не люблю, когда в игрушке навалом лежит много файлов, лучше, когда они в одном большом упакованы. У меня паковщик — и пакует неплохо, а главное, очень быстро распаковывает. Вся анимация автоматически читается прямо из файлов формата 3DS. Звуковой engine — тоже самописный, не купленный, да и не очень сложный он здесь. Я написал свой язык, с помощью которого описана логика, задается характер поведения и музыка.

Совет тем, кто хочет начать путь в игровую индустрию: трудно сделать сразу что-то коммерческое, а делать маленькую игру — неинтересно, она ведь только для себя. Лучше начать с дизайна уровней для Doom/Quake/Unreal. Дает опыт. Что еще?.. В программировании главное сейчас — вопрос форматов. Лучше свой редактор уровней или моделей не писать, взять книжку и найти форматы 3DS, DXF и т.п. Самим писать вывод полигонов вряд ли стоит, лучше взять 3D-карту и попробовать что-нибудь сделать. Это легко. В Интернете, ксати, полно разных описаний, так что проблем с поиском информации быть не должно...

Кстати, старая дискуссия о лучшей графической библиотеке в приложении к новичкам выглядит немного иначе. Glide лично мне очень нравится — за свою "полуоткрытость". Все можно делать самому, просчитывать сцену хоть в целых числах, хоть с плавающей точкой, а вывод кадра — за библиотекой. OpenGL не дает тебе права считать по-разному, но зато очень ясная и прозрачная. DirectX — сложная вещь, вводит в заблуждение даже опытного, хотя и поддерживает больше всех видеокарт...

Следующая игра, которую мы будем делать, — только под 3D-карту. Стиль примерно такой же, ближе к action, ни в стратегию, ни в квесты не уйдем...

3. В такой красоте и подраться приятно.

4. Неплохо для монашеской кельи.

5. Все честно, при открывании двери сквозь нее все видно.

Опасная профессия

Господин ПэЖэ

Private Wars

Стало уже общим местом, что самые опасные люди в мире — бывшие работники спецслужб. Знаний о том, как убивать людей, у них хоть отбавляй, а вот привилегию самостоятельно мыслить они слишком часто предоставляют начальству, ибо неповиновение приказам в любом секретном подразделении просто невозможно.



осковская фирма TS Group, известная своим проектом "Дорожные войны", работает нынче над игрой под названием Private Wars, где главный герой — как раз такой экс-сотрудник неназванной спецслужбы, единственное серьезное умение которого — это планировать ма-ахонькие, но от этого не менее настоящие войны, а точнее — небольшие военные операции. После увольнения этот самый (увы, тоже пока безымянный) сотрудник жаждет начать собственное дело, и большой свободы выбора, чтобы приложить свои способности, у него явно не наблюдается.

Соответственно, быть ему отныне наемником, воевать не по убеждениям и даже не по приказу, а по заказу — за звонкую монету. Нанять группу ребят с автоматами в наши дни не проблема, желающих легко заработать деньги, пусть даже с риском для жизни, хоть отбавляй. Но их действия надо координировать, и именно этим наш герой и займется.

Обещают, что для победы нам обязательно понадобится стратегическое мышление и совместная работа всей команды.

Там, за горизонтом

Увы, в демо-версии самой игры еще нет. Налицо средненький трехмерный "движок", выделяющийся, пожалуй, только травой с очень крупными квадратными пикселями и довольно плотным лесом (чем гордятся разработчики). Кстати, проверка на столкновение с деревьями (они сейчас, как, впрочем, и здания, нематериальны и легко проходятся насквозь) пока отсутствует.

Зато налицо динамическое освещение от выстрелов, общая темнота вокруг, странноватые текстуры (вы видели розово-голубые дома?) и полное отсутствие физической модели (солдатик легко прыгает выше деревьев, перемещается в любом направлении по любой поверхности и т.п.). Очень уж ранняя стадия работы: сказать, во что все это выльется, лично я не взялся бы. Пока выглядит на твердую троечку, но вполне может превратиться и в хорошую игру, если неплохой сюжет будет реализован с умом и не задушен техническими проблемами.

Кстати, уже сейчас игра планируется акселерированная, и демо-версия хочет ускоритель, причем желательно — Voodoo 2, чтобы и разрешение повыше было, и динамическая детализация текстур появилась.



Светлое завтра

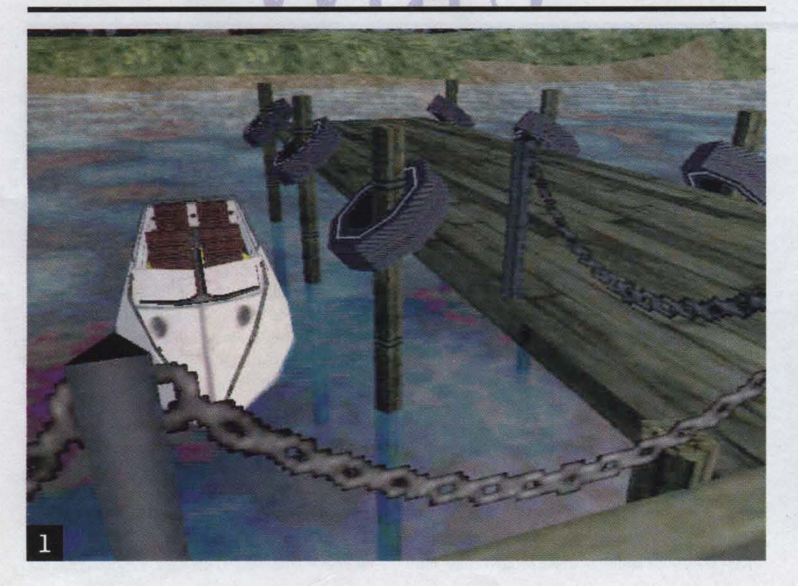
Играть мы будем (если все получится), управляя нашими ребятами-наемниками, как со стратегической точки зрения (нанимать их, выдавать им оружие, транспорт, даже думать о медицинской страховке), так и тактической. В одиночку миссии обещают быть просто непроходимыми, даже самыми крутыми ребятами с лучшим оружием. Никакой Рэмбо в реальном мире не заживется, одна удачная пуля — и он на том свете, а не в объятиях красотки.

Обещают, что для победы нам обязательно понадобится стратегическое мышление и совместная работа всей команды. Я, строго говоря, верю, но сомневаюсь. Вспомним, что единственным пока более-менее разумным совмещением этих понятий с шутером от первого лица был Dungeon Keeper, и звери в нем, в отличие от наших с вами наемников, были все-таки расходным материалом.

Кстати, о реальности: приятно, что она будет регулироваться по желанию. Если надо — все будет по-настоящему: смерть от одной пули, ограничения на вес оружия и высоту безопасного падения. А если хочется оттяга — вот она, аркада, за горизонтом: аптечки с полным здоровьем, патронов сколько надо...

А для настоящих стратегов обещают (только не надо тут ронять челюсти — уборщица жалуется) походовый режим! Как это можно сделать, лично я вообще не представляю. Но надеюсь, что у авторов все получится.

P.S. Кстати, вот вам Web-страница разработчика: www.tsgroup-inc.com, а демо-версию можно скачать, например, с http://www.tsgroup-inc.com/pwars/pwartest.zip.



1. Полигонов мало, зато много спрайтов. Но весьма атмосферно.



2. "Лицо кавказской национальности" пока просто стоит и не движется.

3. Странный цвет, квадратная травка — нехорошо...

Давить!

Господин ПэЖэ

Wreckin Crew

Привыкли к моему боевому кличу "Давить!"? И думаете, что я сейчас буду очередной отстой разносить в пух и прах? Правильно думаете, только вот "давить" призываю не я, а сами авторы этого чуда. Девиз у них такой — "Drive dangerously", в смысле, дави кого сможешь, и долбай остальных.



Зачем я только про DeathTrack упомянул в позапрошлом номере? Так и посыпались письма с рассказами в красках, кто как Слая убивал. Причем так много, так хорошо и красочно написанных, что я пустил непрошенную ностальгическую слезу, пожалел, что не успею всем ответить, погладил внучку, бросившуюся утешать деда, по буйной головушке и отправился на поиски хоть какой-нибудь замены, дабы порадовать сотоварищей-водителей и боевых подруг (да, да, дамы тоже играли в DeathTrack и побеждали, только вот публиковаться стесняются), безуспешно искавших похожую игру все эти годы*. И нашел. А что толку?

И почему этот ужас называется на web-странице "полностью трехмерным полигонным движком" — лично мне не понять.





Конечно, жанр почти тот же, гоняемся по различным трассам, стреляем во всех, подбираем всякую ерунду — но больше ничего общего обнаружить не удалось. Налицо, правда, еще одно сходство, но его и упоминать-то неприлично. Ну да ладно, интересы читателей и прочая чушь превыше любых приличий: когда на работу в .EXE поступал, клятву давал, кровью подписывал, что буду резать правду-матку, пока она не помрет окончательно. Итак, вот оно, сходство: графика у Wreckin Crew допотопная, почти как у DeathTrack. Ну, не настолько, разумеется, чтобы на EGA работать, повсюду что-то псевдотрехмерное нарисовано, но когда машинки представлены спрайтами то ли с 12-ю, то ли вообще с 8-ю положениями — это действительно ужасно. И почему этот ужас называется на web-странице "полностью трехмерным полигонным движком" — лично мне не понять.

Прыжки с трамплина

За что я этот вид спорта люблю — за правильную систему оценок. Если ты улетел дальше всех, но упал — можешь смело считать, что проиграл, ибо оценки за технику съедят все твое преимущество. В играх обычно изо всех сил стараются сделать упор на что-то одно (в Quake — на графику, в Duke Nukem 3D — на голых танцовщиц и питьевые унитазы), но успех игры во многом определяется не ее лучшей стороной, а отсутствием худших. А во Wreckin Crew, увы, как минимум одна такая сторона есть — плоские и грустные трассы. Поворотов, конечно, хватает, но вот с горками явная напряженка.

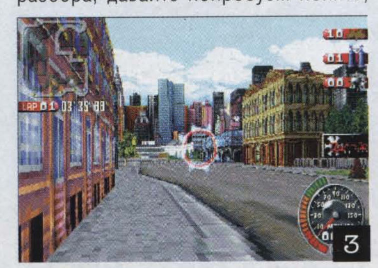
Но, впрочем, прежде чем давить без разбора, давайте попробуем понять, что же они хотели сделать и что у них получилось. Официальная позиция: "Мы хотим вернуть в жанр автогонок веселье и удовольствие от игры, это попытка дать свободу действий в мирах, где не надо беспокоиться о коробке передач и настройках антикрыльев". Нельзя не одобрить, давно пора это проделать. А что на деле?

Да, действительно, перекос в сторону настоящих машин, точной симуляции физики движения и прочего трудно не заметить. И редкие игры типа Monster Truck Madness 2, которые от этого стандарта отходят, давно уже не становились хитами, обязательно находится в них какая-нибудь гадость.

А во Wreckin Crew, на первый взгляд, налицо все "правильные" атрибуты: куча забавных машинок, сильно чокнутые их водители, у каждого — свои слабости и любимые виды действий, есть секретные уровни, разнообразные режимы игры и многое другое.

Кстати, по поводу персонажей неплохо высказался ведущий программист и по совместительству директор Quickdraw Developments Стив Пирс. Он честно признался в одном из интервью, что интересность персонажа прямо пропорциональна количеству пива, выпитого перед началом работы над ним (персонажем), и что поддатыми они были весьма сильно. И это хорошо заметно в игре.

Но, увы, все это — только на первый взгляд. Смотрим второй раз — и обнаруживаем, что гордые слова в рекламе о графическом "движке", который "обеспечивает четкость SVGA без обычного для нее замедления", до омерзения правдивы, да, четкость есть, да, все очень быстрое. Только вот...





1. Деревья не просто спрайтовые, а еще проще — нарисованы на стене.
2. Это не кадр из "Назад, в будущее", это специальное место на трассе так машины разгоняет, что огонь из-под колес.
3. Что делает это колесо в Нью-Йорке, становится понятно далеко не сразу...
4. А вот и обещанная игра вдвоем.







Заставь дурака богу молиться — весь лоб расшибет

Быстрота налицо. Такая быстрота, что сориентироваться бедный игрок просто не успевает, и даже на самом низком уровне сложности постоянно врубается в дома, а потом радостно наблюдает удаляющиеся машины соперников. Четкость? Хоть отбавляй, эти самые спрайты поворачиваются четко, как солдаты, и, в самом деле, резко выделяются на фоне скучных, хотя и ярких текстур местности.

Миров (мест, отличающихся внешним видом, так будет точнее) всего четыре: Нью-Йорк, Сидней, парк развлечений и нечто средиземноморское.

Больше всего похоже, что разработка была полностью закончена года двatri назад, а потом, уже перед самой продажей, на игру "навели лоск", чтобы посовременнее смотрелась. Сюда же относится и мелочевка типа всяких надписей, символов и тому подобных радостей, которые нарисованы так, чтобы выглядеть трехмерными. Чувствуешь себя обманутым.

Впрочем, опять-таки лучше дать слово разработчикам: Люк Вернон, продюсер из Telstar Electronic Studios, на вопрос, каково это — годами работать над игрой, ответил просто: это очень похоже на занятие сексом. Сначала нужно как следует подготовиться, прочесть "Кама-сутру", а потом медленно продвигаться от основных мест (кода, разумеется) к потаенным, где-то грубо, а где-то нежно поглаживая (кнопки на клавиатуре, само собой). А потом — потом, по его словам, достаточно вовремя кончить (работу над игрой, а вы что подумали?). Вот, уже по моим словам, и получился эдакий ребеночек, зачатый в подпитии...

Огромные микромашины

Ладно, забудем обиды, плюнем на недоделки и устаревшие технологии. И обнаружим, что игра-то в душе неплохая. Больше всего похожая почему-то на Micro Machines, все так же быстро и так же весело. Постоянно в толпе, стреляешь, толкаешься, и цель та же самая — всех распихать и доехать первым.

Опять-таки, по меркам того времени, когда все это дело задумывалось (или все-таки денег не хватило?), игра очень насыщенная. В ней аж целые сотни объектов, с которыми может взаимодействовать машина. Например настоящие отбойники из старых шин. Стукнешь такой — и шины раскатятся по всей дороге. Я, правда, оказался более суровым водителем — вместо шин почти всегда врубался в стоящие неподалеку от трассы автомобили.

А их, как и другой прикольной мелочи, вокруг хватает, и уж если врезался в такой — только и гляди на следующем кругу, чтобы не "словить" его на бампер еще раз.

Миров (мест, отличающихся внешним видом, так будет точнее) всего четыре: Нью-Йорк, Сидней, парк развлечений и нечто средиземноморское. Врагов (и, в то же время, возможностей для выбора самого себя) — восемь, но обещают еще двух "секретных врагов", возникающих из ниоткуда. Пять кубков, за которые надо будет биться (каждый чемпионат состоит из четырех поездок — по каждому из миров), в сумме дадут двадцать заездов, что, в принципе, достаточно, хотя снова чувствуешь обман, могли бы и побольше мест нарисовать...

Зато мелочей приятных много: скажем, вместо гонок на машинах можно заняться картингом. Не буду рассказывать — сами увидите, забавно. Полно всяких штук, которые можно подбирать с пола: оружие, детали машины, щиты, ускорители, телепортеры и пакеты для ремонта. Трассы весьма сложные, есть секретные места, причем иногда в них просто так не попадешь, потрудиться придется.

Дефматч опять же... Ах, да, не удивляйтесь, старый добрый режим Split Screen (когда экран поделен пополам и двое играют на одном компьютере) и сетевая игра имеют много разновидностей. И обычные гонки наперегонки с компьютером, и состязания между собой, а поскольку машины оснащены оружием, то есть и специальные арены для битвы не на жизнь, а на смерть. Все как полагается и даже кое-что сверх.

Ну и напоследок, уж раз играть как следует не получается, да и сами авторы в этом уверены настолько, что специальный пункт меню сделали (option/cheat), то и я не удержусь, все читы вам расскажу.

GIMMEALL — доступ ко всем трекам и автомобилям
RESETALL — сброс всех настроек в значения по умолчанию
RESETLAP — сброс рекордных кругов и рекордного времени
KEYFOUND — все ключи от висячих замков
RESETFMV — сброс всех фильмов
CINEMAON — доступ ко всем фильмам
RESETKEY — сброс всех ключей
KARTSON — гонки на картах (не игральных, разумеется — спорт такой есть, картинг)
KARTSOFF — нормальные гонки, без картов

* Это предложение — далеко не рекорд, самым велеречивым оказался один из британских парламентариев, вся речь которого, длившаяся шесть часов, состояла из одного предложения. Кстати, речь была о ремонте канализации в парламенте. Так что мне еще есть куда расти.



Wreckin Crew

Разработчик	**Quickdraw Developments**
Издатель	**Telstar Electronic Studios**

Резюме
Устаревшая графика, слишком быстрая и какая-то невнятная борьба с врагами. В целом довольно скучно, хотя попытка не самая плохая и жанр выбран удачно.

Системные требования

ОС	**DOS 5.0+**
Процессор	**Pentium 90**
Память	**16 Мбайт**
CD-ROM	**4x**
Видеосистема	**VGA**

Дополнительная информация
• Web-страница издателя: http://www.telstar.co.uk/tes/

Рейтинги

Графика	**42%**
Звук	**56%**
Сюжет	**54%**

Интересность
53%



5. Это ж сколько надо было выпить, чтобы такую дамочку в автомобиль посадить...
6. Всегда хотел быть полиглотом.
7. Хорошо еще, что дорожные указатели есть, а то бы точно заплутал.
8. Четыре вида заездов — это на ять.
9. Ну ошибся, с кем не бывает...

МУЛЬТИМЕДИЙНОЕ ИЗДАТЕЛЬСТВО

АКЕЛЛА ПРЕДСТАВЛЯЕТ

ОБУЧАЮЩИЕ ПРОГРАММЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ

ПРОГРАММА ЧЕРЕЗ РИСОВАНИЕ ОБУЧИТ ВАШИХ ДЕТЕЙ: ГРАММАТИКЕ, АРИФМЕТИКЕ, НОТНОЙ ГРАМОТЕ, ГЕОГРАФИИ, ОСНОВАМ ЛОГИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ И МНОГОМУ ДРУГОМУ.






ПЕРВЫЙ УЧЕБНИК АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА ДЛЯ ДЕТЕЙ 3-8 ЛЕТ. В ИГРОВОЙ ФОРМЕ ПОМОЖЕТ ВАШЕМУ РЕБЁНКУ БЫСТРО ИЗУЧИТЬ ОСНОВЫ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА.

Магический букварь
Young Genius
PC CD ROM

МУЛЬТИМЕДИЙНЫЙ БУКВАРЬ ДЛЯ ВАШЕГО РЕБЁНКА



ДЕТСКИЙ ГЕОГРАФИЧЕСКИЙ АТЛАС. СТРАНЫ И КОНТИНЕНТЫ, ГОРОДА И ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

СПРАВОЧНИК АВТОЛЮБИТЕЛЯ 2

Каталог на тысячи новых и подержанных автомобилей

История веду... автомобильных ф...

Автоматизированная система поиска

Интерактивная сист... "Экзамен в ..."

Статьи и справочные материалы

Клаксон · автопанорама · Автошоп · Автомоб...

НАИБОЛЕЕ ПОЛНЫЙ НА СЕГОДНЯ МУЛЬТИМЕДИЙНЫЙ КАТАЛОГ НА НЕСКОЛЬКО ТЫСЯЧ НОВЫХ И ПОДЕРЖАННЫ... АВТОМОБИЛЕЙ, С ОПИСАНИЯМИ И ТЕХНИЧЕСКИМИ ХАРА... ТЕРИСТИКАМИ. ПОЛНЫЙ ТЕКСТ ПРАВИЛ ДОРОЖНОГО ДВ... ЖЕНИЯ И ИНТЕРАКТИВНАЯ СИСТЕМА "ЭКЗАМЕН В ГАИ". Р... СКАЗ О ВЕДУЩИХ АВТОМОБИЛЬНЫХ ФИРМАХ ВСЕГО МИ... СТАТЬИ И СПРАВОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ТЕМЫ: ЗАКОН И ... ТОМОБИЛЬ, ГАИ, СТРАХОВАНИЕ И МНОГОЕ ДРУГОЕ. ВСЁ ... НАЙДЁТЕ В НОВОМ "СПРАВОЧНИКЕ АВТОЛЮБИТЕЛЯ 2"





акелла™

СКОРО!

МУЛЬТИМЕДИЙНАЯ ЭНЦИКЛОПЕДИ...

Между небом и землё...





УНИКАЛЬНАЯ МУЛЬТИМЕДИЙНАЯ ЭНЦИКЛОПЕДИЯ НА 2 CD-ROM, СОДЕРЖАЩАЯ ВСЕ АЛЬБОМЫ, ВИДЕОКЛИПЫ, ТЕКСТЫ ВСЕХ ПЕСЕН С АККОРДАМИ, БОЛЕЕ 1000 ФОТО... ФИЙ И ВСЁ, ЧТО КОГДА-ЛИБО БЫЛО СВЯЗАННО С ЛЕГЕ... ДАРНОЙ РОК-ГРУППОЙ "КРЕМАТОРИЙ"

-Постоянно обновляемый ассортимент
Более 1000 наименований CD-ROM
и Video CD
-Выгодные условия для дилеров.
-Низкие цены и система скидок.
-Доставка в регионы.

WWW. AKELLA. COM
НОВОСТИ И БЕСПЛАТНАЯ ЛОТЕРЕЯ

МОСКВА

МАГАЗИН "РОНиС" тел.928-0431 ул.Мясницкая д.20
"ДОМ ИГРУШКИ" тел. 238-0096 ул.Большая Якиманка д.26
Компьютерный салон "СОЛЯРИС" ул.Солянка 1/2 стр.1 тел. 230-6057
Детский мир "ВИННИ" Рублевское шоссе д.20 корпус 1
Детский мир "ПЛАНЕТА МАЛЫШЕЙ" ул.Перовская д.31
"ДОМ КНИГИ" на Новом Арбате секция 8
Компьютерный салон "ИНФОРТ" пр-т Буденного д.1/1 тел.365-3381
Магазин "НЬЮТРЕЙД" тел.247-9155 Комсомольский пр-т 24/2
Компьютерный салон "МАРВИ" ул.Покровка д.6 тел. 206-8057
МАГАЗИНЫ фирмы "КОМПЬЮЛИНК"

НАШ ОПТОВО-РОЗНИЧНЫЙ МАГАЗИН
находится по адресу :
Москва, ул. 2-я Фрунзенская, д.10 крп.1
тел. (095) 242-03-23, 742-40-19,
742-40-23, факс (095) 242-88-98

САНКТ-ПЕТЕРБУРГ:
СП Дом книги на Невском,
ООО"ЛАДИС" тел.291-7924,108-4777
ООО"RACHEL" тел.210-4452
ООО"ЛАЙТ-ПРО"тел.311-8312
ВОРОНЕЖ
ООО "МУЛЬТИМЕДИА & ..."
394000 ул.Среднемосковская д.27
КАЗАНЬ:
"САН-МУЛЬТИМЕДИЯ"тел.75-5615
АБАКАН:
"ФТМ-ОФИС" тел.4-4691
ЧЕРЕПОВЕЦ:
"СКИФ"магазин, пр-т Победы, 159
БЛАГОВЕЩЕНСК
"Эстел" 44-4846
ВОЛГОГРАД
Клуб любителей компьютерных игр
34-3576

ЕКАТЕРИНБУРГ:
"TIM"Ltd. тел.42-4779
ТОЛЬЯТТИ:
ТД"КАРАВЕЛЛА"
б-р 70 лет Октября, 47
ЧЕЛЯБИНСК:
"КОМПАКТ-СЕРВИС"тел.(35-12) 37-1452
ИРКУТСК
Торгово-выставочный зал
"Меркурий" 53-2377
КАЛИНИНГРАД
"Вест-Инвест" 46-7068
ПЕНЗА
ГКЦ "ГОСНИТИ" 52-3388
РИГА
Ул. Аудею 7/9 "Arcade"
22-3487

БЕСПЛАТНЫЙ КАТАЛОГ НА БОЛЕЕ 1000 НАИМЕНОВАНИЙ CD-ROM И VIDEO CD ДИСКОВ ОХВАТЫВАЮЩИЙ ВЕСЬ РОССИЙСКИЙ АССОРТИМЕНТ МОЖНО ПОЛУЧИТЬ НА НАШЕМ СЕРВЕРЕ WWW. AKELLA. COM., ИЛИ ЗАКАЗАТЬ ПО ТЕЛЕФОНУ (095) 230-37-66 ИЛИ ПОЛУЧИТЬ ПО ПОЧТЕ ЗАПРОСИВ ПО АДРЕСУ: 113054 МОСКВА А/Я 35 "ПОСТ-ПРЕСС". СРОК ДОСТАВКИ ДИСКОВ ОКОЛО 2-Х НЕДЕЛЬ; ОПЛАТА ПРИ ПОЛУЧЕНИИИЮ







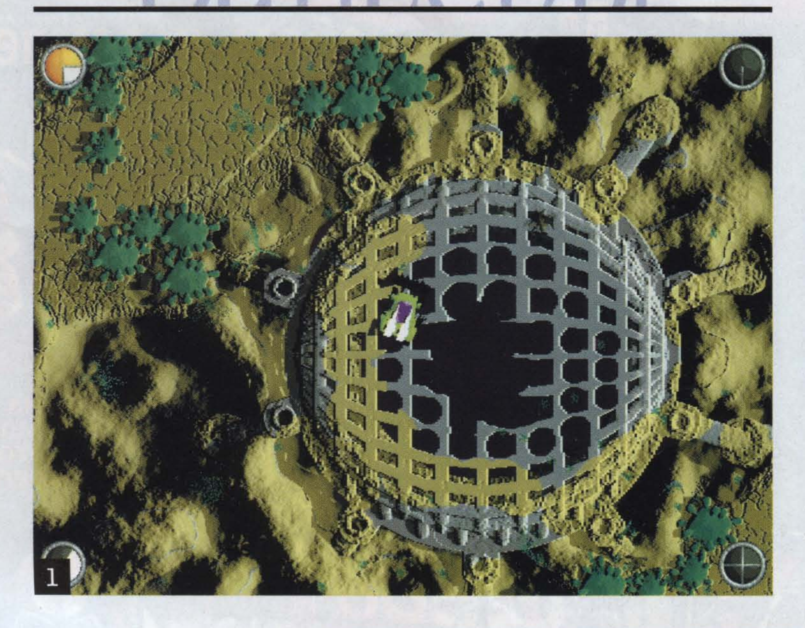
"Вангеры": буквы на местах

Александр Вершинин

Безумно тяжело писать рецензию на игру, о которой уже практически все сказано. Со времени релиза прошло около месяца, поэтому можно спокойно подвести итоги и проанализировать достоинства и недостатки самого крупного российского проекта последнего времени.

Реакция была, реакция была бешеной — и это прекрасно (отсутствие всякого внимания со стороны прессы и игроков является смертью для любого игрового проекта; здесь же, пожалуй, все наоборот: пресса готова удушить игру в своих объятьях). Не менее важно и то, что "Вангеры" практически одновременно вышли и в России, и на Западе. Всегда интересно сравнивать эффект от игры "там" и "здесь".

Западные коллеги в один голос отмечают несомненную уникальность проекта, невозможность его классификации по существующим меркам...



1. Любимая кормушка неподалеку от Подиша.

"Вангеры"





"Вангеры-2": Бехтовены?

На Западе игру издавала фирма Interactive Magic. Будучи, что называется, солидным паблишером, она обеспечила должную рекламу, вызвав внимание к проекту. Нет ничего удивительного в том, что каждый серьезный игровой журнал своевременно и добросовестно отрецензировал Vangers: One for the Road. Западные коллеги в один голос отмечают несомненную уникальность проекта, невозможность его классификации по существующим меркам, а также неплохую, а главное — оригинальную графику. Далее мнения расходятся. Одни упрекают авторов в чрезмерной сложности игры, другие в обилии странного и, временами, жестковатого сленга, третьи удивляются, как I-Magic смогла выпустить игру с подобным — "антипотребительским" — описанием (manual'ом). На форумах же в Интернете в основном тусуются западные разработчики, которых интересует либо красивый воксельный "движок" игры, либо совершенно нестандартный жанровый букет.

С Россией все, как всегда, и сложнее, и интересней. К "Вангерам" предъявляются порой совершенно неожиданные претензии. Ну кто "за бугром" может обвинить игру в использовании "неправильной палитры"? Или заявить, что проект неиграбелен из-за похожих друг на друга моделей мехосов? Это наше, родное. С другой стороны, никто и не подумал возмущаться по поводу довольно необычного "мануала" или ироничного обращения к игроку со стороны персонажей игры.

"Вангеры-3": Шотсаковичи?

За пару месяцев, прошедших со дня последнего обзора "Вангеров", игра полностью оформилась. Незначительные, на первый взгляд, детали, которые были не так заметны в бета-версии игры, были доделаны и выделены в финальном варианте "Вангеров".

Во-первых, была введена особая система подсказок, которая подталкивает игрока к сюжетно важным действиям. Многие игроки, бросившие играть в "Вангеров", так и не смогли выбраться из первого мира, Фострала, который оказался для них слишком сложным и непонятным. И это первая довольно серьезная ошибка разработчиков. Большинство игр (всех жанров) идет по линии упрощения интерфейса, управления, самого процесса игры. От пользователя требуется все меньше и меньше мыслительных потуг. И тут появляются "Вангеры". Другие игры обещают, что игрок "окажется один во враждебном мире..." — далее по тексту. "Вангеры" честно отрабатывают это слово.

Ключ для перехода в другой мир можно получить двумя способами. Первый: несколько раз выиграть Большую гонку, называемую также Элирекцией. Для того чтобы получить ключ перехода, нужно набрать 200 условных очков. Приходите первым — получаете 100 из них. Вторым — 50. И так далее. Логично и просто. Проблема в другом: нигде не указывается, чего вы достигли. Благополучно доставляя эЛика в Подиш, вы получаете лишь умеренную похвалу советника и не-



2

много денег. И никаких намеков на успех/неуспех в продвижении к заветной цели, бегству из Фострала. А очень правильная, но на самом деле не помогающая в данном конкретном случае "подсказка" продолжает уговаривать вас выиграть гонку. Даже если вы приходите первым, этого мало. И в следующий раз вы просто не станете гоняться — нет никакой отдачи! А похвалами сыт не будешь. Результат: привыкший к нежному отношению со стороны разработчиков "среднестатистический" пользователь бросает играть и бежит тупо "квакать". Там ведь даже не надо объяснять, что делать, — животные, понимаешь, инстинкты.

А вот более настырный вангер будет обязательно вознагражден: оставшись в игре, продолжая торговать и сражаться, он имеет шанс получить заветный ключ другим способом. Стоит набрать 50000 бибов, как элиподы, восхищенные вашими деловыми талантами, преподнесут искомый артефакт под гром барабанов и фанфары. Но опять же: зачем держать на счету 50 тысяч? Разумный и расчетливый вангер просто купит на эти деньги новый мехос. И никогда не узнает, что мог обрести "знания о других мирах". Потому что эти самые "пятьдесят грандов" должны быть именно на вашем счете, то есть оставаться неиспользованными. И вновь никакой подсказки, ни малейшего намека на способ получения ключа. Это недосмотр, который стоил "Вангерам" многих поклонников.

"Вангеры-4": Моцатры?

Зато благополучно прошедшие испытание Фостралом надежно привязываются к игре сюжетом. Чего стоит одно общение с бибуратами и борьба с раббоксом. Бибураты обожают командовать и не дадут вам слоняться без дела и скучать. Кстати говоря, каждый мир имеет уникальный характер местности и палитру, что напрочь отметает все туповатые претензии к графическому исполнению карт.

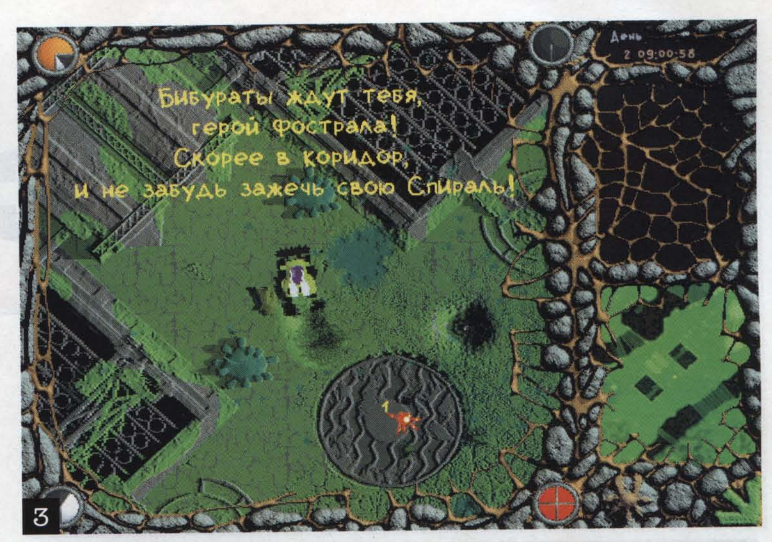
Говоря о графике, нельзя не сказать о качестве Surmap Art, игрового "движка". Полностью воксельный, engine не только является одной из самых продвинутых разработок в своей области — он вполне может стать качествен-



ной основой еще для нескольких проектов K-D Lab. Вы удивлялись странному виду советников в эскейвах? Ничего из ряда вон, ведь все они выполнены с помощью того же самого "движка". То есть каждый из них является, грубо говоря, "куском карты". Что, на мой взгляд, не есть оптимальное решение для диалогового интерфейса. Идея оригинальна, но не может обеспечить привычное качество изображения. В итоге получается достаточно сюрреалистичная картинка. Еще один кирпичик в стену мнения о "необычайной эксцентричности игры".

Зато собственно игровой мир не вызывает и тени сомнения! Он — живет. Мельчайшие детали — бибы, мелкие жучки, водовороты, нечто-подземлей — создают сильный пассивный фон. Но мир еще и полон вангеров. Их поведение осмысленно, они имеют собственные цели, методы их решения и особые повадки. AI безумно хорош, убедителен. Мелкие раффа ловко скрываются при первых признаках угрозы с вашей стороны, огромные "Мамочки" уверенно прут напролом. Случайное столкновение может спровоцировать драку: как "до первой крови", так и смертельную. Вангеру может надоесть преследование или он может просто потерять вас. В гонке вас будут пинать ровно столько, чтобы выбить эЛика. А дальше просто разрешат уползти до ближайшей ремонтной мастерской. Нет смысла вас убивать, время дороже. Да и сам процесс гонки, когда 5-6 мехосов, толкаясь и лихорадочно перестреливаясь, несутся к Подишу, вызывает глубоко положительные ощущения. Вас не обманывают, вы не соревнуетесь сами с собой — вот она, гонка!

В финальной версии "Вангеров" сделан особый упор на так называемые "ролевые элементы", параметры вангера. Каждый ваш поступок оказывает влияние на параметры. И вы это видите, чувствуете. Удалось обнаружить тайник с ценными вещицами? "Авторитет" растет. Зашибли раффу? Станьте еще более авторитетным. Все изменения "объявляются" крупным шрифтом на экране. Не заметить их невозможно. Стоит вам слишком долго пробездельничать или начать зарабатывать



3

недостойными способами (например постоянно грабить один и тот же тайник), как вам дают по носу. Авторитеты так не поступают! Но это не только психологическое давление на игрока. Вы начинаете замечать, что некоторые

Зато благополучно прошедшие испытание Фостралом надежно привязываются к игре сюжетом. Чего стоит одно общение с бибуратами...

вангеры начинают вас побаиваться, а "крутые" почитают за честь напасть на вас. Словом, система работает.

"Вангеры-5": Шртаусы?

Игра сильна идеей. Быть может, слишком сильна, чтобы быть с ходу принятой публикой. Да, публика привыкла к коктейлям — но к уже устоявшимся. Скажем, серьезно раскручиваемый сейчас жанр 3D-action/стратегия тоже "идет" со скрипом. А здесь — такое!

Что ж, проект очень личный и неординарный. И именно поэтому он был настороженно принят публикой, но заинтересовал сообразительных и предприимчивых западных разработчиков. Ну а попытка уйти с наезженной колеи всегда заключатся в том, чтобы пробивать дорогу собственным телом. Ничего удивительного, что все остальные стоят в сторонке и ждут, что из этого получится. Если дорога окажется удобной, по ней пойдут очень многие. А ведь она удобна.



4



"Вангеры"

Разработчик	K-D Lab
Издатель	"Бука"

Резюме

Необычный, особенный, можно сказать, специальный проект. Отличная, в обоих значениях этого слова, идея. Редкое по драйву исполнение. Уникальная, затягивающая атмосфера.
Вам любопытно так же, как и нам? Обязательно попробуйте! Это — Игра.

Системные требования

ОС	Windows 95
Процессор	Pentium 133
Память	16 Мбайт
CD-ROM	4x
Видеосистема	SVGA

Дополнительная информация
- 250 Мбайт на HDD

Рейтинги

Графика	90%
Звук	84%
Сюжет	95%

Интересность

90%

2. Я бездельник, и это наказуемо даже в игре.

3. Долгожданное сообщение.
4. Противник только что упал с моста... Точнее, сквозь мост.

Страна чудес

Александр Вершинин

Игра была объявлена практически сразу же после выхода застрявшей в недопломбированном зубе Лары. Рекламные "листовки" Eidos демонстрировали нам с одной стороны Lara Croft, с другой — Red Lotus. Так к какому жанру относится Deathtrap Dungeon?



Правильно, мальчики и девочки. Щедрая Eidos предлагает публике еще один Tomb Raider, на этот раз под фэнтезийным кисло-сладким соусом. А чтобы никто не догадался, вам даже предложат поиграть мужчинкой!

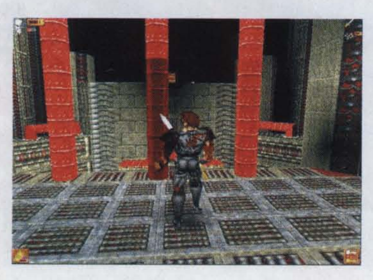
Сплошные разочарования

Дорогие поклонники Лариных талантов, авторы Deathtrap Dungeon загубили все, что было вам дорого. Девица, она же Red Lotus, вышла худосочной и страшной. А вот Chaindog смотрится вполне прилично — значит, игра рассчитана в основном на девочек.

Это хардкорный спортивный симулятор для action-Хорнетов, замаскированный под честную action/adventure.

Догадка блестяще подтверждается. Игра просто доверху напичкана надуманными задачками, лабиринтами и запертыми дверьми. К каждой из них нужен ключ, который спрятан под самым потолком и который можно достать, лишь совершив головокружительную серию отчаянных прыжков. В таких играх требуются феноменальная выдержка и аккуратность хирурга. Один неправильный шаг — и вы начинаете все сначала. Это не удовольствие или развлечение, это кропотливый труд, радующий разве что садомазохистов.





Концентрированная акробатика

А теперь поподробнее. Любитель экзотических увеселений, некий барон из города Fang построил собственный парк культуры и отдыха. Идея состоит в следующем. С одной стороны, Deathtrap Dungeon (название парка) дал работу многим безработным гоблинам, оркам, скелетам и даже драконам и динозаврам. С другой — в заведение приглашаются заезжие звезды, воины и маги. Почти что "Форт Байард". Вот только крови немного поболе и ловушки чуть интересней.

Deathtrap Dungeon



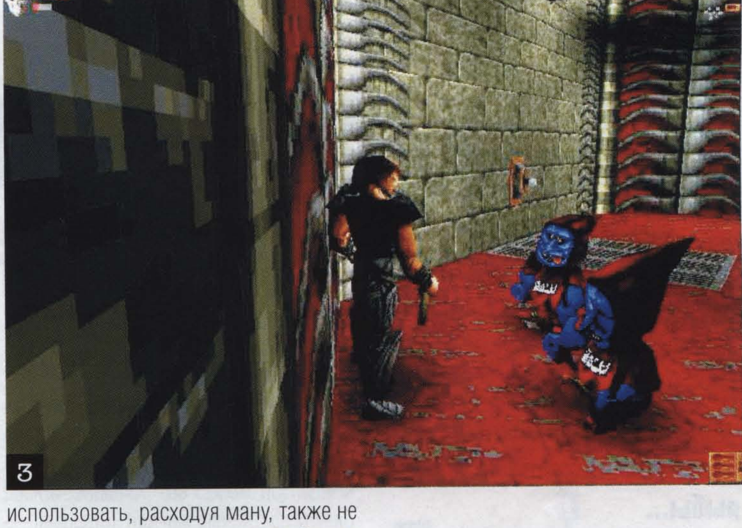
1. Противный крысиный хвост нуждается в ампутации.

Особого выбора у вас нет. Предлагается начать кампанию из 10 миссий; на последнем этапе вас ожидает дракон, которого надо убить, и деньги, которые следует забрать. Мало, скажете вы. Ничего подобного. Даже двух или трех первых заданий с легкостью хватит, чтобы насытить игру, подобную Die by the Sword ловушками и всеми сопутствующими аксессуарами с начала и до самого конца. Внимательно посмотрите на название: драки здесь не главное. Тут бегают, прыгают, подтягиваются, переключают рычаги, нажимают кнопки, ищут секретные двери, толкают бетонные блоки. Это хардкорный спортивный симулятор для action-Хорнетов, замаскированный под честную action/adventure.

Каждый этап не очень велик. Но то, что есть, гарантированно вымотает вас до полуобморочного состояния. Правило первое: не бывает дверей без ключей. Уровни аккуратно перегорожены воротами — не лучше ли было перенести действие игры в трюм "Титаника" с его переборками? Правило второе: ключ так просто не достать. А так как уровни по-честному многоярусны, то приготовьтесь к бесчисленным поездкам на подъемниках, прыжкам с одного фонаря на другой и тому подобным развлечениям. Допускаю, многим такой стиль жизни может понравиться. Но специально для них существует третье правило: в играх "от третьего лица" не бывает разумных камер. Нет слов, авторы хотели как зрелищнее. Но свободно парящая за плечами героя камера, к несчастью, наделена собственным разумом. До сих пор не ясно, из чьего черепа был вытащен этот AI. Но он непроходимо туп, своеволен и горит желанием досадить вам по максимуму. То есть в тот момент, когда вы наконец прыгаете, камера аккуратно переключается на изучение местных архитектурных достопримечательностей. Издалека доносится крик. Все верно, вы опять навернулись с четвертого этажа. В бою предательское творение программистов ведет себя еще более коварно. Почуяв приближение монстров, камера тут же поворачивается к ним "задом", демонстрируя ваш красивый профиль или анфас, а не спину, как обычно. Это сигнал! Нажав Tab, на время врубающий







вид "от первого лица", вы увидите меч или палицу, с удивительной скоростью приближающуюся к черепу вашего персонажа. И снова альянс камеры и монстров выигрывает схватку.

Приставочные штампы

Не секрет, что Deathtrap Dungeon сначала вышел на PlayStation. А значит, приготовьтесь к странному, очень непривычному для обладателя компьютера управлению и интерфейсу. Скажем, для того чтобы пробежаться, вам придется нажимать отдельную кнопку. И это во времена, когда уже была открыта революционная функция Always Run. Само собой разумеется, что персонаж физически не способен двигаться или поворачиваться плавно. Из-за подобной дискретности (и плавающей сумасбродки камеры) вы можете проводить долгие минуты, прицеливаясь перед финальным прыжком.

Очередного пинка заслуживает система спасения игры. Несчастным пользователям приставок очень редко позволяют спасаться где угодно и когда угодно. Deathtrap Dungeon в этом смысле очень консервативен. По мере вашего углубления в Лабиринт в коридорах внезапно возникают черепа, окруженные характерным сиянием. Встав на это святое место, вы сможете войти в меню и спасти игру. И никак иначе. Наиболее свинский поступок со стороны авторов — отсутствие автоматического спасения игры при переходе на следующий уровень. Если вы забыли сохраниться перед финальным рычагом или лифтом (либо просто не знали, что это конец уровня), то, погибая на следующем уровне, рискуете начать все с начала. А именно с последней точки save game'а.

Здесь нет фехтования

Чтобы немного сгладить трудности, возникающие у многих с альпинизмом и подражанием Тарзану, Лабиринт был населен врагами. Надо отдать должное дизайнерам игры: монстры получились весьма забавными и оригинальными — даже несмотря на то что полигональные модели врагов выглядят не лучшим образом. Безумные карлики ведут себя вполне разумно, издалека швыряя ножи (которые потом в избытке валяются на полу), подскакивая поближе и вступая в ближний бой. Люди-змеи, клоуны и скелеты не так индивидуальны — они просто идут в лобовую атаку. Рубить, резать и кромсать приятно. Враги теряют головы, конечности, а под вашим собственным трупом обычно появляется убедительная лужица крови. Словом, внешне приличия соблюдены.

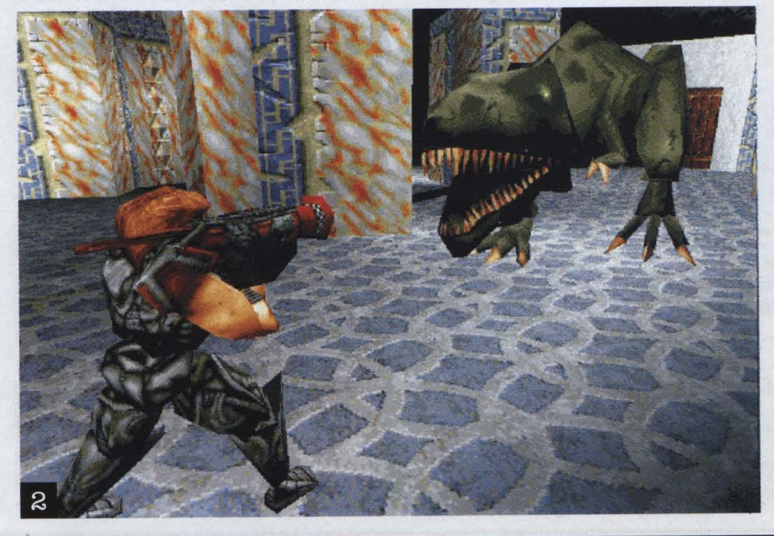
Зато управление персонажем и сами приемы боя отнюдь не радуют. Три удара и один блок — это слишком мало даже для пятилетнего ребенка. После уникального Die by the Sword и богатого ударами Tekken начинаешь ощущать некоторую скудность в движениях героя. К тому же во время боя невероятно сложно одновременно наносить удары и маневрировать персонажем. Удары и повороты закреплены за одними и теми же кнопками, так что при нападении сразу нескольких врагов вы не сможете эффективно обороняться или наступать. Спасают лишь "запасные" удары. Если подержать любую из трех кнопок чуть подольше, то ваш подопечный начнет выполнять хитрую комбинацию ударов, при этом двигаясь вперед. Неплохой вариант.

Оружие тоже не вызывает восторгов. Да, в руках героя оно смотрится ободряюще. Но вот незадача, после нескольких ударов ценный артефакт исчезает, оставляя вас у разбитого корыта в форме меча-"единички". Что обидно и отнюдь не поднимает боевой дух. Скоропортящиеся заклинания, которые невозможно запомнить и затем использовать, расходуя ману, также не внушают особого доверия. Вся боевая система оставляет ощущение непродуманности. Она просто незакончена. А потому играть становится не так интересно, как это могло бы быть. Стандартная проблема большинства клонов — в них нет изюминки!

Вся боевая система оставляет ощущение непродуманности. Она просто незакончена. А потому играть становится не так интересно...

Песня, которую оборвали

Deathtrap Dungeon действительно не обладает столь необходимым для игры обаянием. Есть орда вполне приличных монстров, много оружия и заклинаний. Наконец, достаточно продвинутый графический "движок". Но нет никакого желания играть. Уровни-арены логически не связаны между собой. Сюжетная линия напрочь отсутствует — как будто пафосного ролика в начале никогда не существовало. Игрока просто заводят в тот самый парк развлечений и бросают там на произвол судьбы.



Deathtrap Dungeon

Разработчик	**Asylum**
Издатель	**Eidos**

Резюме

Интересная затея, отвратительное, бездушное исполнение. Хотя есть и светлые моменты: те же самые ловушки могут быть очень забавными и изобретательными.

Системные требования

ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 133**
Память	**16 Мбайт**
CD-ROM	**4x**
Видеосистема	**SVGA**

Рейтинги

Графика	**82%**
Звук	**57%**
Сюжет	**51%**

Интересность

77%

2. Тиранозавр любит глотать снаряды.

3. В компании imp'ов.

Летучая соусница

Господин ПэЖэ

Flying Saucer

Ох уж эти земляне, так и норовят плохо припаркованную летающую тарелочку стибрить! Ну есть у них, конечно, и смягчающие обстоятельства — то любимую девушку инопланетяне похитят, то злобные дяди из правительства начинают чужаков клонировать, совсем от лап отбились, рыбы...



И не надо помогать мне с переводом, все равно эта штуковина, которой мы будем управлять, на тарелку не похожа, пусть она будет соусницей, по крайней мере не все знают, как она при этом должна выглядеть. Впрочем, разумеется, внешний вид не главное, был бы человек хороший.

Опять-таки, как и куча других игр этого номера, Flying Saucer попала в наш веселый action-отдел не совсем по теме. Что за напасть такая в этот раз?! Формально это чистый и честный симулятор, что-то вроде старого доброго Wing Commander'а, только с необычным летательным аппаратом и над землей. Но... Вы когда-нибудь летали на летающей тарелке? Нет? Странно, говорят, туда уже половину населения Земли перетаскали. Так вот, управление этой штукой до того новаторское, что в симуляцию чего бы то ни было не верится даже авторам.

Инерция — пережиток прошлого

Итак, мы садимся в свежеукраденную с правительственного полигона летучую соусницу и... как и следовало ожидать, тихо шизеем от обилия кнопок и переключателей. Но, к счастью, налицо одна большая кнопка (сразу продам секрет — на ней буква "К"), выдающая подсказку по всем остальным. Радоваться, впрочем, рано: даже зная, что делает каждая кнопка, освоить управление будет ох как непросто...

Начнем с физики. Как и положено продукту развитой технологии, мелочами вроде гравитации, инерции и прочего естественно-научного вздора можно не забивать себе голову ввиду полного отсутствия таковых. С одинаковой легкостью (а точнее, неповоротливостью) агрегат летает в любую сторону, будучи, впрочем, жестко ограниченным отовсюду непроницаемыми стенами и потолком, о которые можно больно удариться, если чуток не уследить за полетом.

А теперь приготовьтесь: я буду выдавать самую страшную тайну. На самом деле мы В ТАНКЕ! Вся эта чушь с тарелкой придумана для обмана народа. Сидим мы в обычнейшем "Абрамсе", и полет — чистая иллюзия. Башня вращается независимо от едущего куда сказали корпуса, и стрелять можно куда угодно. Для пущего удобства (спасибо и на этом) дадена кнопка, заставляющая наш агрегат мгновенно изменять направление (но не скорость) и лететь туда, куда смотрит его пилот.

Увы, изменять направление взгляда можно только с клавиатуры или джойстика, оба варианта жутко неудобны, а мышь использовать гуроны-авторы не дают. За что и приговариваются к пожизненно низкой оценке, несмотря на новаторскую идею.

Плоская шутка

Если странное управление еще можно пережить и даже полюбить, то жуткий "движок", на котором сделана игра, принять вообще нельзя. Студент в качестве курсовой работы сделает куда приличнее. Сравнительно небольшое пространство, со всех сторон ограниченное плоскостями, что жутко убого смотрится и сильно мешает при маневрах, выглядит так, будто и снизу ничего, кроме плоскости, нет. Вместо красивого рельефа — кошмарная равнина с кривыми пародиями на холмы и горы.

Текстуры дополняют ощущение убогости: они блеклые, совершенно не похожи на настоящую земную поверхность и плохо затенены там, где должна быть тень. В итоге получается весьма жалкое зрелище, отлично видимое на скриншотах.

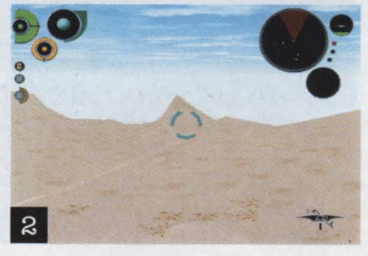
Модели домов и предметов, увы, ничуть не лучше, полигонов на них пошло штук по десять от силы, и текстуры рисовал все тот же халтурщик.

В чем, впрочем, нельзя отказать английской фирме Software 2000, издавшей эту штуковину, так это в умении подобрать крепкую команду. К вышеописанным программистам и художникам удалось найти дизайнера, полностью им подходящего. И от этого игра стала вообще ни на что не похожей.

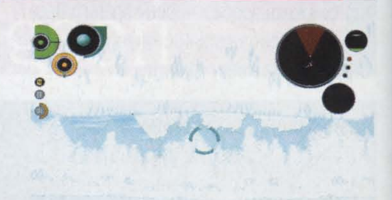
После доходчивого изложения целей миссии мы оказываемся в небе, и вольны творить любые благоглупости. Покопавшись немного в управлении, достаточно легко вынести все что угодно, а вот разобраться, что же нужно делать и как этого добиться, на порядок сложнее. У меня ушло немало времени, прежде чем я смог выполнить задачи первой миссии (помимо всего прочего, некоторые здания перед уничтожением надо "прощупывать" и извлекать из них то информацию, то расщепляющиеся материалы для оружия), и еще столько же, прежде чем я понял, что автоматического завершения миссии не будет и нужно тем же самым путем, что и при отказе от выполнения задачи, закончить игру, и только тогда меня пустят дальше. В следующую миссию, столь же грустную и невнятную, над тем же убогим пейзажем...



1. Добываем информацию из правительственного здания.



2. Плоскость снизу.



3. Плоскость сверху (я только что больно о нее ударился).



4. Грустно выглядящее оружие, содранное из Quake.

Flying Saucer	
Разработчик	**Post Linear**
Издатель	**Software 2000**

Резюме
Спасибо авторам за попытку сделать необычный симулятор с нестандартным управлением, и соболезнования, что попытка не удалась.

Системные требования	
ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 166** (рек. 200)
Память	**16 Мбайт** (рек. 32)
CD-ROM	**2x**
Видеосистема	**SVGA** (рек. ускоритель)

Рейтинги	
Графика	**40%**
Звук	**60%**
Сюжет	**50%**

Интересность
38%

Здесь нет голых женщин!

Evil Knievel

Господин ПэЖэ

Вспомним, что отличает наш любимый жанр от квестов, к примеру. Да то, что без хорошо натренированного умения вовремя нажимать на кнопки нам не обойтись. Evil Knievel идет дальше — здесь кроме этого умения не нужно вообще ничего! Рефлекс на рефлексе сидит и рефлексом погоняет.



Не надо ждать от этой игрушки обнаженных дам, не надо выискивать КРОВИЩУ. Стрелять не надо, лазить и прыгать тоже, даже рулить — и то почти незачем. Секретных уровней нет, бонусы собирать нельзя, монстров и (тем более) боссов не существует. Покупать

Встать на сиденье мотоцикла, поднять мотоцикл на заднее колесо, проделать и то и другое одновременно, прыгнуть с трамплина...

запчасти негде, да и вставлять их некуда. Конкурентов, мешающих победить, — ни одного. Окружающая среда на 100% статична, никакой интерактивности. Записываться нельзя. Кнопок управления ровно четыре. Действие длится секунд десять. Вся игра проходится за один вечер, максимум — за два. Гм... Ты еще здесь, коллега-игроман? Или уже читаешь что-нибудь из Олега Михайловича?

Триумф примитивизма

Не надо грязи, примитивизм — это не ругательство, это направление в искусстве. Это не надо понимать, это надо запомнить, и именно с этих позиций впредь подходить к игре Evil Knievel. Запомнили? Тогда давайте о фактах. Мы едем на мотоцикле. Вперед. И делаем трюки. Несложные, но забавные.

Трюков в нашем распоряжении — всего ничего, вот полный список: встать на сиденье мотоцикла, поднять мотоцикл на заднее колесо, проделать и то и другое одновременно, прыгнуть с одного трамплина на другой, точно подобрав скорость, остановиться на самом верху трамплина, не упав с него. И все, собственно. Дальше — аркада.

Ибо налицо четыре "стадиона" (грунтовая дорога, дворец Цезаря, Колизей в Лос-Анджелесе и знаменитый лондонский стадион "Уэмбли"), на которых мы будем кататься, на каждом надо проехать десять "заданий" (на самом последнем — двадцать), причем ошибиться можно всего пять раз. Ошибка — это падение с мотоцикла (зацепился за барьер, плохо рассчитал скорость и т.п.), и процесс игры состоит как раз в том, чтобы запомнить трассу и последовательность движений (где барьеры стоят, с какой скоростью нужно на трамплин заехать).

Путь к нирване

Если на этом свете все-таки найдется еще один человек, кроме меня, который возжелает пройти Evil Knievel до конца, я думаю, мои советы ему пригодятся и сократят путь к вожделенной нирване, где мозг тихо релаксирует, глазки тупо смотрят в одну точку и ничего там не видят, а лапки колотят по клавишам в унисон с музыкой. А именно для этого игра, очевидно, и предназначена. Это подтверждают и графика, простенькая (хотя и полигонистая, с ускорителями знакомая), с отличными цветами и текстурами, и звуки, и музыка — опять-таки очень спокойные и ласковые.

Итак, советы "бывалого":

1. Вас здесь не обидят. Нужно расслабиться, вспомнить, что скорость снизу не ограничена и торопиться некуда. Особенно когда стоишь на сиденье или пытаешься застопориться на краю трамплина.

2. Для каждого следующего прыжка скорость отрыва должна быть в среднем на 5-7 миль в час больше. Так что подобрать опытным путем нужно только скорость первого прыжка.

3. Уж если приходится поддерживать высокую скорость (из-за поездки на одном колесе), приподнимите его чуть выше среднего положения легкими постукиваниями по стрелке вверх, чтобы в случае чего иметь некоторый запас времени, пока колесо опускается. Обидно, когда трасса почти пройдена, упасть из-за того, что отвлекся на объезд барьера и забыл жать на газ.

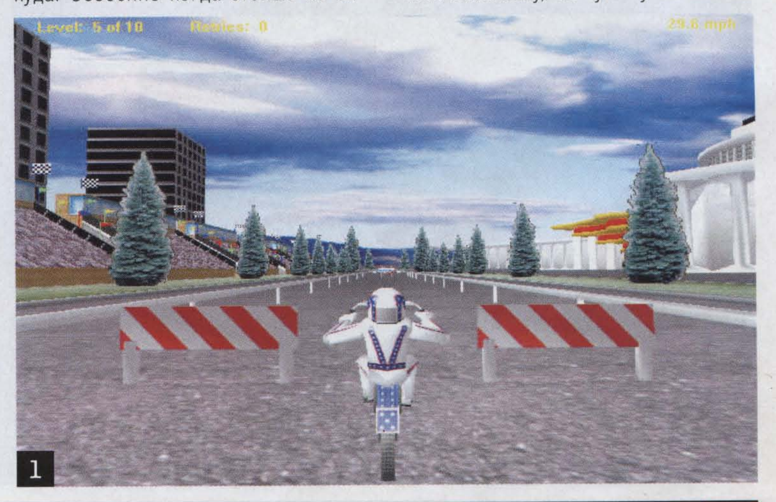
4. С джойстиком играть веселее — хотя бы потому, что чуть-чуть сложнее.



2. А на "Уэмбли" — над грузовиками!



3. Ну, не повезло, упал в самом начале. Бывает...



1. Справа дворец Цезаря, но мне не до него, удержать мотоцикл на одном колесе весьма непросто.

Evil Knievel

Разработчик	**Pantera Entertainment**
Издатель	**Pantera Entertainment**

Резюме
Я потерял вечер, просто не заметил, как он прошел. И потеряю еще один. А потом с легкой грустью задумаюсь о природе аркад. Чего и вам желаю!

Системные требования

ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 90**
Память	**16 Мбайт**
CD-ROM	**2x**
Видеосистема	**SVGA** (рек. ускоритель)

Дополнительная информация
• Web-страница разработчика: http://www.3dgamearena.com (впрочем, она уже сто лет не обновлялась — видимо, все силы уходят на разработку игр).

Рейтинги

Графика	**60%**
Звук	**70%**
Сюжет	**0%**

Интересность
70%

Антракт отменяется

Александр Вершинин

Get Medieval

Помните Gauntlet? Теперь это классический проект. О нем вспоминают, его приводят в пример провинившимся и отстающим. Но стоило появиться убедительному клону, как раздались вопли "Уберите эту гадость!". А что? Типичный Gauntlet.



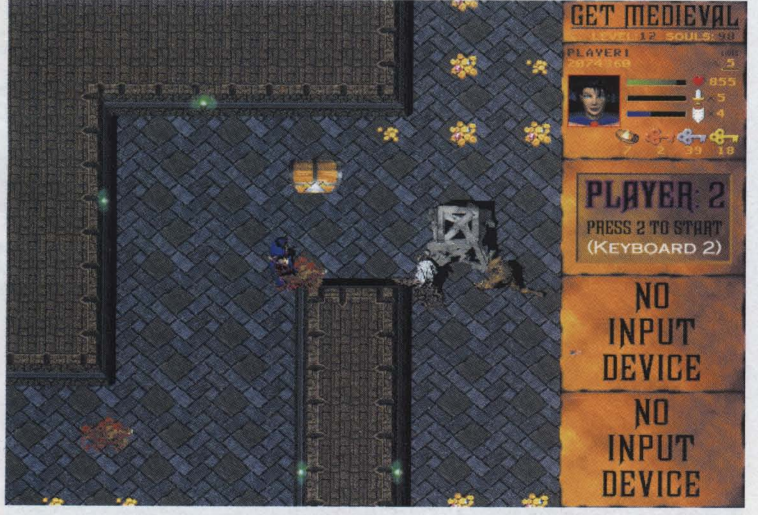
Активно взявшаяся за девелоперско-издательское ремесло компания Monolith выпустила очередную аркаду. В отличие от широко разрекламированного и провального Captain Claw (не забыли прелестный "платформер", заточенный под сетевые баталии с жутким количеством одновременно присутствующих игроков?), Get Medieval не называется революционным или уникальным продуктом. Ведь это просто аркада, не так ли?

Это просто подлость — прятать в сундуках воров: открываешь, пытаешься нащупать что-нибудь полезное, а оттуда рука...



Вкусное мясо дракона

Чтобы сделать из обычной аркады с видом сверху "Gauntlet", необходимо снабдить ее убедительным фэнтези-сюжетом и зверьем того же сорта. Сценарист Monolith не слишком терзался, придумывая интро. Недалекие людишки убивают детенышей дракона. Мамаша намеревается мстить, воспользовавшись услугами неких странных существ. Последние захватывают королевский замок, превращая его в свою военную базу. Изо всех темных дыр вылезают герои, желающие разделаться с негодяями и получить ценные призы от бывших хозяев. Все.



Чтобы игроку было не очень скучно, ему позволяют выбрать героя — одного из четырех. Смело варьируя тремя параметрами (сила удара, скорость удара, скорость передвижения), Monolith создает неповторимые образы двух мужчин и такого же количества женщин. Средневековая эмансипация, черт побери.

Особое внимание авторы на этот раз уделяют формированию образа героя. Делается это довольно простым и убедительным способом. Ваш подопечный постоянно, без умолку, болтает. Несет откровеннейшую чушь, ересь, бред. К примеру, каждый персонаж считает своим первейшим долгом сосредоточенно (и вслух) пересчитывать найденные денежки. И совсем не важно, что он (или она) ни разу не называет их правильное количество. Зато какой альтернативный саундтрек!

Supaplex, Pacman и другие

В подобного рода игре ничего особенно нового придумать невозможно. Идешь по лабиринту, инстинктивно отстреливаешь врагов, параллельно размышляя о превратностях жизни Gauntlet-героя. Есть не дают, пить не дают. Остается лишь бегать, как полоумному, по уровням, собирая ласково позвякивающие деньги, драгоценности и бонусы. Нелегкая доля! Armor и Attack поднимаются лишь до пятого уровня и держатся совсем недолго. Это просто подлость — прятать в сундуках воров: открываешь, пытаешься нащупать что-нибудь полезное, а оттуда рука, быстренько снимающая с вас все висюльки, отнимающая любимое боевое заклинание и новенькую кирасу. Если подлеца не пристрелить немедленно, то с бонусами можно распрощаться. Поэтому перед каждым новым сундуком жадность начинает свою извечную борьбу со скаредностью. С одной стороны, внутри может оказаться что-нибудь приятное, типа Mask of Evil. С другой, могут все отнять. Трудно быть героем.





Издевательства — вещь хорошая, но в Get Medieval действительно есть интересные бонусы. Например тот же Mask of Evil. Монстры, которые, завидя вас, всегда бежали по кратчайшему расстоянию "к", теперь бегут "от" вас. Их можно стайками гонять по уровню, подхлестывая отстающих мечом. Главное — не пропустить момент, когда действие волшебной пилюли пропадает и зверье делает поворот на 180 градусов, злорадно ухмыляясь. Прямо как в любимом Pacman'е. Впрочем, чтобы вы не чувствовали себя слишком могучим, по уровню ползают одноклеточные организмы-переростки, превращающие вас то в полного тормоза, то в живой факел. Стационарные ловушки также пытаются сделать из вас лампочку, напрямую подводя ток. Неприятность, одним словом.



1. "Хатки" могут выпускать бесконечное количество врагов.

2. Выбор невелик. Все, как один, лоботрясы и разгильдяи.

3. У врагов даже есть заклинания, подобные вашим!



4

Лабиринты Get Medieval удивительным образом напоминают Supaplex. Чисто внешне. Нет, никакой логики здесь никогда не было и быть не может. Собираем ключи, нажимаем на панели в полу — и вход в очередной закуток открывается. Чем дальше в замок, тем больше врагов. Вскоре их количество переваливает за все разумные пределы, и вам ничего не остается, как поставить что-нибудь тяжелое на кнопку Fire. Таким образом, ваша левая рука полностью освобождается для каких-нибудь важных домашних дел.

Quest, "кампания" из сорока уровней, не так интересен, как веселые случайно генерируемые подземелья. Антураж меняется гораздо чаще, бонусов больше, а громадные аркадно-примитивные боссы в конце этапов просто отсутствуют. Get Medieval превращается в приятную прогулку — особенно, если играете с приятелем. К счастью, игрушка позволяет играть вдвоем на одной клавиатуре (только совместно, дорогие любители deathmatch!). Просто, невзыскательно. Чистые рефлексы.

Другая плоскость

Если мельком взглянуть на Get Medieval, диагноз обеспечен: тупая аркада. Но немного поиграв, вы обнаруживаете интересные вещи. Скажем, всем четырем персонажам можно установить одну и ту же клавиатуру. Таким образом, под вашим руководством по подземельям шныряет вечно недовольная, спорящая и переругивающаяся четверка героев.

Сетевая игра обычно является самым интересным режимом в такой аркаде. К сожалению, напрямую нанести друг другу увечья не представляется возможным, зато... Каждое меткое попадание в товарища сопровождается обильной жестикуляцией и комментариями. Но есть способ и повеселее. Когда на поле появляются те самые амебы, начинается настоящий американский футбол. Задача — толкнуть собрата по мечу и оралу на один из флегматичных организмов. Желательно на "огненный". Жертва загорается и теряет health points, а вы получаете массу удовольствия. Когда в игре участвуют четыре "футболиста", шансы выжить невелики. Ведь есть еще и монстры, которые сбегаются полюбоваться товарищеским матчем...

Get Medieval

Разработчик	**Monolith**
Издатель	**Monolith**

Резюме
Игрушка имеет шанс стать еще одним марьяжем, "Сапером" или пасьянсом. Абсолютно нейтральная вещь.

Системные требования

ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 90+**
Память	**16 Мбайт+**
CD-ROM	**4x+**
Видеосистема	**SVGA**

Дополнительная информация
- 20-40 Мбайт на HDD

Рейтинги

Графика	**76%**
Звук	**85%**
Сюжет	**40%**

Интересность
71%

4. Лабиринты из Quest-режима легко узнаваемы.

Очарование от настоящего

Наталия Дубровская

Вот так бывает: сидишь, ничего не ждешь, на дворе — конец июля, и вдруг — бац! Протираешь глаза — а перед тобой прямой кандидат на "Аркаду года", и трудно даже представить, какую Abe's Oddysee надо сочинить людям до января, чтобы заставить нас забыть эту игрушку! Смешную такую, простенькую — Heart of Darkness (Amazing Studio/Infogrames).

Heart of Darkness



eart of Darkness ждали долго, очень долго, почти шесть лет! Все знали — будет здорово, но никто не думал, что будет так долго. В конце концов даже долготерпеливая Virgin сломалась и порвала со знаменитыми французами (помните Flashback? Это тоже Amazing) раз и навсегда: мол, сами свой долгострой издавайте, если сумеете!

Самое удивительное — сумели! Сумели, сделали свою игру — и какую! Даром, что шестилетней давности.

Каждый фон создавался тщательно и любовно, и каждое действие нашего героя старательнейшим образом к нему "привязано".



1. Эти штуки — они не просто так растут! Они людей едят!

320x200?! Но ведь это Аркада!

Сразу, с ходу, в лоб: разрешение в HoD — 320x200. Я не шучу! Как в 1992-м начали — так в 1998-м и закончили. Так что морально подготовьтесь: не будет вам ослепительных фонов Oddworld'а, и героев таких не будет! Точек слишком мало на квадратный метр экрана, и против такой физики не попрешь. И... Черт возьми, как жалко! Была бы графика на уровне — был бы у нас еще один Oddworld, да?

Нет, все равно не было б! "Эйб" — игрушка эстетская, с размахом и концепцией, а HoD — игрушка милая и веселая. Открытая, заводная... больше всего в ней и подкупает этот распахнутый, детский взгляд на мир, где все — впервые, даже прыжок с "шифтом" и глупая пятнистая собака у коленки. И если наш HoD на что-нибудь и похож — так это на "Принца". Да и тот был посерьезнее.

Но вы же не забыли, что я раньше сказала? Про аркаду года и игру века?

Правильно! Потому что говорила я совершенно серьезно! Эта дикая, невероятная в наше время техническая отсталость с лихвой искупается вполне вечными достоинствами. Прежде всего — нарисовано красиво! Каждый фон (всего экранов в игре — 180) создавался тщательно и любовно, и каждое действие нашего героя старательнейшим образом к нему "привязано".

Вообще игровая среда в HoD отличается просто уникальной для "платформера" обжитостью. Не верю, что в игре есть хоть один экран, который, пройдя один раз, вы потом не узнаете мгновенно. Горы-лес-вода-скалы-подземелья — на все художники выкладывались до конца, видно сразу. И — отнюдь не перестарались! Та же "детскость", тот же радостный и "страшный" мир детской "фэнтези" присутствуют в каждой черточке HoD — от монстров до мультиков.

Трехмерный пес, потерянный в 2D

Мультики... Мультфильмы в HoD — это особая статья! Начнем с того, что они трехмерны и очень хороши. Что общая их продолжительность — минут 30, не меньше. Что никакие они не "вставки" — пусти их по телевизору, и люди будут визжать от восторга! Что актер (хороший) может отобразить на лице резкую смену чувств, мелькнув в кадре на полсекунды, поворотом, а чтобы трехмерный мультяшный мальчик... Нет, такое поискать! И сюжет они, мультики, объясняют так внятно и доходчиво — прямо "Бесконечная история" получается, а не игрушка! Сами посудите.

Сбежал рыжий и шустрый парнишка из школы, валяется себе на лугу — а тут затмение! Налетели злые силы и утащили у Энди его Виски — собачку, белую в крапинку, уши до пола.

Само собой, Энди этого терпеть не стал, а сел в свой летательный аппарат, захватил ружье да яблоко — и полетел спасать друга! И, самое удивительное, прилетел туда, куда надо, — в волшебную страну, где силы зла совсем распоясались, а добрые жители, розовые, глупые и с крыльями, никуда не годятся и только плачут, высматривая в небесах своего спасителя — рыжего Энди, любителя спать на уроках. Вот тут мультик (только первый!) и кончился, и началась аркада — двухмерная, 320x200.

Что? Я уже говорила? Страшное разрешение?

Зато какая анимация!

Жизнь есть движение

Никакие фоны не спасли бы многострадальный HoD в наше жестокое и осле-

пительно яркое время, если бы не потрясающая, просто уникальная анимация! Особенно — анимация главного персонажа, за которого мы и "ходим".

Не припомню двухмерной игры, где твое экранное движение казалось бы настолько реальным! Ходишь, как живой, да еще управление так отлажено и согласованно, что любой шаг-удар-прыжок ощущается почти физически! Даже переход с экрана на экран не раздражает — герой не успевает "потеряться", движения не надо делить на экранные блоки, как в большинстве аркад с простым скроллингом "вбок".

Кстати! Почему это "вбок"? У Энди есть уникальная способность — он классно лазает! По скалам, деревьям, лианам — так что скроллинг подчас идет по всем четырем направлениям, и бедный мальчик экран за экраном висит к нам спиной, распластанный, как лягушка! Потом мы нажимаем на клавишу, и он начинает двигаться, ловко перебирая руками и ногами и срываясь вниз со страшным криком, если мы были неосторожны. И еще он прыгает и цепляется в полете — и как его заносит, швыряет в тот момент, когда ему удается за что-то зацепиться! Знаешь, что не упадет, а все равно каждый раз страшно! Да еще тут твари всякие...

Твари, к сожалению, здорово уступают Энди и по анимации, и по "сложности характера" — тут волей-неволей, а помянешь Abe's Oddysee добрым словом! Впрочем... там вся атмосфера нагнеталась тем, какие твари умные да противные, а здесь — тем, как Энди лазает здорово и прыгает далеко! Твари играют роль вспомогательную, да и тупые они... местами. Хотя присесть, когда в него стреляешь, всякий монстр догадается, и ждать тебя в нужном месте, разок взглянув, куда ты пошел, они тоже горазды! И много их, ох как много! Черные, костлявые "тени" двух или трех видов — кто на части дерет, кто так, с тапочками съедает. Кусачие растения. Белесые жирные черви, выпрыгивающие из скалы и кусающие героя за пятки. Черные, зубастые и с крыльями, плюются огнем. Пауки. Медузы... Уф, хватит! Глупые они или нет, но повадки у всех разные, и изучать их — дело тяжелое и кропотливое, десять жизней потерять можно (слава богу, их у нас до



2. Это — враг! Не главный, но подлый.



3. А это друг. Хороший, но глупый.

бесконечности, и сейвы часто).

Тем более что HoD — все равно игра очень "умная", хотя враги в ней и не блещут интеллектом. В ней среда — с мозгами.

Тут не прыгать, тут думать надо!

В "Сердце тьмы" — масса того, что на Западе принято называть "пазлами", а у нас — "элементами квеста". Порой, расправившись с врагами, приходится еще минут десять бродить по двум-трем экранам, ища внутренние взаимосвязи и пытаясь понять — "А как это работает?". Это тем более занятно, что кнопки "action" в игре нет! Энди сам все делает — надо только объяснить ему, что следует делать. Никаких усилий — кроме того, чтобы понять, а что же, черт возьми, нужно ему объяснять?!

Как вырастить дерево из... бог его знает, кокоса, наверное, только местного, не с пальмы? Выстрелить? Получилось! Но... теперь наш кокос плавает в воде, и, стреляй-не стреляй, корни ему пустить некуда! Островок? Подплыть, загнать кокос... Дудки! Враз съедят водяные твари! А помнишь, Энди, два экрана влево-вниз был водопадик? Влево-вниз, бултых в воду, два экрана вправо (на этот раз — вплавь), сломали стенку — и назад, пока твари не съели! Кстати, они никуда не уплыли, как вы подумали, — нет, мы посто создали течение, и орех вынесло на островок!

Понять, где надо топнуть, где толкнуть что-нибудь, где за веревку потянуть — не так уж все это и просто! И главное — всегда красиво. Нет в игре ни одной задачи, которая казалась бы "придуманной специально", или решения, раздражающего нелогичностью. Все на удивление цельно и сбалансировано — и там, где надо "быстро", и там, где надо "точно", и там, где надо подумать... Если что и раздражает — так это только излишняя легкость, некоторые экраны щелкаются, как семечки, не успеваешь умереть хоть разок. Впрочем, и это, к счастью — никак не фатальный дефект для такой игрушки, да и не так уж часто она этим грешит.

Звук на миллион

Чуть не половину своих отнюдь недетских ($3,5 млн!) денег Amazing вгрохала в звуки. Музыка знаменитого



4. Сейчас Энди вырастит дерево!

Брюса Браутона, оркестр из 55 инструментов, убойные стереоэффекты, трек — мечта меломана! Все это великолепно и в сочетании с упомянутыми супермультиками просто подавляет неигрушечным размахом! Найдите самые продвинутые в доме колонки и срочно прицепите их к компьютеру! Наконец-то вы убедитесь, что покупали их не зря!

А главное, игра очень добрая. Просто добрая, открытая и веселая — а этого сейчас днем с огнем!

Но мне лично больше всего понравилось, как озвучен Энди. Испуганные вскрики при прыжках, учащенное дыхание, слабый возглас после вражеского выстрела — и на скале остался только обгорелый кед... Или отчаянный вопль, постепенно замирающий в пропасти, — до чего же здорово сделано! До чего же "оживляет" героя и делает игру напряженнее!

К вопросу об "интересности"

Да какие тут вопросы?! Аркадка, простенькая, вроде видали таких миллион, а сел — и не оторваться! Десять раз долбишь один экран — и никакого раздражения, словно учишься чему-то нужному и интересному, и точно знаешь, что в конце концов получится. Как в "Принце", честное слово! А главное, игра очень добрая. Просто добрая, открытая и веселая — а этого сейчас днем с огнем! И играть можно до бесконечности — не утомляет, не выматывает, как большинство "аркадок".

Между прочим не так это просто — сделать игру, от которой не устаешь! Молодцы, Amazing Studio! Молодцы, что за эти пять лет не испугались и не озлобились, и сделали игру такой, как нужно! Или почти такой...



Heart of Darkness

Разработчик	**Amazing Studio**
Издатель	**Infogrames**

Резюме

Ну что тут скажешь? Двухмерная аркадка! Не очень длинная, разрешение паршивое, хотя звук и улетный... Но... Сел играть — встал через сутки! Вот и все. Игрууушка!

Системные требования

ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 90**
Память	**16 Мбайт**
CD-ROM	**4x**
Видеосистема	**VGA**

Дополнительная информация

- Web-страница разработчика: http://www.amazingstudio.com/

Рейтинги

Графика	**320x200**
Звук	**95%**
Сюжет	**90%**

Интересность

91%

Слеза умиления

Господин ПэЖэ

Старый я, совсем старый. Вот и в эту радость играл. На "Синклере", кажись, или еще на чем-то древнем, как мир. Может, вообще на счетах. И сейчас лишний раз убедился: в наше время лучше умели делать игрушки. А вам всем не повезло: до вас доносятся только раскаты грома от наших великих битв...

Rampage World Tour



Честно говоря, эта игра настолько стара и всеми позабыта, что сейчас я даже не могу припомнить достаточно похожего клона, вышедшего за последние годы. И дело даже не в том, что нынче скроллеры вообще в загоне, а в том, что идея у Rampage необычная.

Типичный шутер, напомню тем, кто только что купил компьютер, сюжетом обычно не обделен. Обязательно есть Хороший Парень, готовый перебить полгалактики ради спасения себя/любимой/Земли/какая-разница, и есть Злобные Гады, ему в этом препятствующие. Просто и со вкусом. Сюда, кстати, неплохо укладываются и игры с "нетрадиционным" сюжетом, типа Dungeon Keeper. Какая разница, кто враги, важно, что у нас есть нечто, что нам надо защищать. А здесь... Здесь "мы" сами пришли на "их" территорию, и не оставим камня на камне ради удовольствия от самого процесса. Формально это, разумеется, неважно, все равно вокруг одни враги, но в подсознании сидит и кайфа добавляет. Наконец-то "мы" перешли в наступление!

Я вообще-то белый и пушистый...

Кстати, а кто такие "мы"? Чудовища? Пожалуй. Злые чудовища? Опять-таки неплохо, но все еще не звучит. А вот "огромные злые страшные чудовища" — это уже ближе к делу. Размерчик у нас — как у миляги Кинг-Конга (па-адумаешь, физики утверждают, что такая обезьяна развалится под собственной тяжестью — кому интересны эти интимные детали?!). Зубов — весь рот и еще немного в качестве бонуса. Мышц — на пару батальонов коммандос хватит. Вот и развлекаемся, как можем.

В городок, например, пришли. Вокруг эти, как их, суетятся, какими-то хлопушками хлопают. Некоторые залезли в здоровенные коробки, нам с ящеркой Лиззи очень понравилось их оттуда выковыривать, стенки у коробок такие слабенькие... Да и просто давить этих, как их, оказалось вполне приятно, лопаются они с таким милым булькающим звуком... Да и вкусненькие они, хоть и маленькие.

Правда, потом набежало их много, и оказалось, что от хлопушек бывает больно, вокруг закружились какие-то жужжащие штуковины, опять-таки с этими, как их, внутри, и тоже начали делать нам больно. Это нас обидело и мы начали развлекаться по-настоящему, даже решили посоревноваться, кто больше гадостей этим, как их, а-а, вот, людям, сделает.

Старость не радость

Увы, как бы ни были замечательны старые игрушки, есть и у них проблемы. В случае с Rampage World Tour проблема всего одна, но зато большая. Графика у нее староват, нет ни плавности, ни текстур высокого разрешения, ни симпатичных эффектов. Наверное, в этом нет ничего особо страшного, но ведь народ-то сейчас привередливый пошел, хлебом не корми — только дай над стариком посмеяться.

А что тут смешного? Играть-то все равно интересно, дома рушить, вертолеты сносить, людей топтать и грызть, как конфетки, хоть за обезьянку, хоть за ящерку, хоть за милягу волчонка. Ласковые они, улыбаются, душки, да и только... Да и нарисовано все не так уж плохо, весело и цветасто.

Звук опять же не особо выдающийся, но и не отстойный, нормальный такой звук... Управление — для детей с болезнью Дауна, играть можно вдвоем и даже втроем, причем с разных устройств — всякие там джойстики, геймпады, да и клавиатуру, разумеется, никто отнимать не будет. Причем не только вместе давить людишек, а и друг друга постучать можно, всякие там секретные движения и прочие радости всерьез задействовать...

И вроде нет ничего особенного, игра как игра, а на душе становится хорошо и приятно, вспоминаешь, что еще не весь мир считает полигоны, и об одном только жалеешь: не новинка перед тобой, а копия древней, но вечно молодой классики. Жаль, что сейчас такой уже не делают...



1. Главное — сбалансированная диета, румяная и упитанная.



2. Ради такой улыбки можно все простить!



3. Впрочем, Джордж и в одиночку неплохо справляется!

Rampage World Tour

Разработчик	**Midway**
Издатель	**Midway**

Резюме
Точная копия старой, но от этого не менее удачной, игры. Веселая и не снобистская.

Системные требования

ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 90**
Память	**16 Мбайт**
CD-ROM	**2x**
Видеосистема	**SVGA**

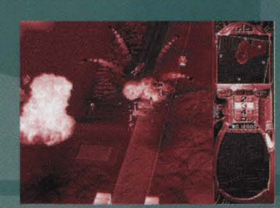
Дополнительная информация
• Web-страница разработчика: http://www.midway.com/home/rampage.html

Рейтинги

Графика	**40%**
Звук	**60%**
Сюжет	**80%**

Интересность
60%

Wargames



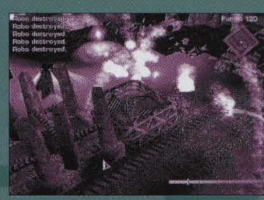
3D-клоны выходят на тропу войны. Версия MGM слишком туманна, чтобы разглядеть детали. Посмотрим, что выйдет у другого монстра — LucasArts с ее Force Commander. Воспользуйся силой, Люк!

MechCommander



А счастье было так возможно... Прекрасная идея, грамотная реализация, но — не совсем продуманный интерфейс, слегка портящий все впечатление.

Robo Rumble



Игра для настоящих людей, у которых все прекрасно — и руки, и голова, и нервная система, и 3D-акселератор. Если вы подозреваете, что чего-то в представленном списке у вас пока нет — не тратьте время, вас ждет разочарование.

Police Quest: SWAT 2



Игра далеко не так отвратительна, как может показаться. Приложите определенное усилие, и SWAT 2 откроет вам свой богатый внутренний мир.



Олег Хажинский

Все с начала

Здравствуйте, давно не виделись, однако. Первым делом хочу поблагодарить своего начальника за то, что он разрушил мою личную жизнь, опубликовав номер назад на этой обложке фото экс-басиста группы "Слынчев бряг", эмигрировавшего в Штаты в 75-м году и спившегося там благополучным образом. Теперь уже поздно, но на будущее запомните: никому и ничему не верьте, особенно престидижитатору и мистификатору ББ.

Вторая хорошая новость — безвременная утрата винчестера. Прокрутившись без остановки всего-то года два-три, дохляк захрипел и скуксился, похоронив в своем железном гробике все, что я считал важным. В частности — всю почту и адреса, базу ICQ и коллекцию жуков в True Color. Друзья, вернитесь! Андрей! Ты должен мне 100 долларов! Девушки... Впрочем, ладно — начнем жить с начала. Вся эта недельная катавасия с регенерацией привычного рабочего места вызвала грустные мысли о том, насколько сильно такой виртуальный человек, как я, зависит от всяких железок. В довершение новый велосипед за $9.500 разболтался и стал скрипеть, как несмазанная телега. Так исчезла последняя радость — обогнать произвольную бабушку на 30 км/ч и послушать ее вариант заклинания "Хосссспди". Теперь бабушки засекают опасность за несколько метров и успевают залечь в кустарнике. Да и Unreal показывает 5 кадров в секунду...

А месяц, кому это интересно, был богат на игры, причем процент клонов в общей массе породы оказался весьма низок, что радует. Конечно, много времени ушло на возню (приятную, надо добавить) с детьми X-COM, а после погружения в Jagged Alliance 2 всплывать уже не захотелось. Из прочего стоит отметить Robo Rumble, MechCommander и SWAT 2. Последняя игра чудом избежала публичного сожжения на костре, в самый последний момент явив нам свое истинное лицо. Кто просек фишку — пишите, пообщаемся.

Легко ли быть ацтеком?

Theocracy — продолжатель великого дела Seven Kingdoms и Age of Empires, нечто среднее между RTS и игрой а-ля Civilization. На ее создание венгерских разработчиков из Philos Laboratories (издатель Interactive Magic, www.imagicgames.com) вдохновили далекие от нас во всех отношениях ацтеки. Игрок встает во главе небольшого индейского племени, причем перед началом игры он сам придумывает, каким быть его подчиненным. Как в RPG, некоторое количество очков распределяется между различными параметрами, такими, как магия (да, все ацтеки были знатными чернокнижниками), владение мечами и луками, мастерство наездника, шпионаж и строительство.

Созданное таким необычным образом племя начинает жить своей жизнью. Рождаются дети, и когда отроки достигают 10-летнего возраста, их отправляют к священнику, который решает их дальнейшую судьбу. А судьба ацтекского мальчугана незавидна! Он отправляется в одну из школ, в военные бараки или... даже подумать страшно... в загон для рабов (о судьбе девушек разработчики скромно умалчивают). Вся жизнь — это большая школа. После нескольких лет обучения мы получаем юных семинаристов или крестьян, а после курсов повышения квалификации — строителей и лесорубов. Однако самая важная профессия в игре — священник, который в Theocracy совмещает должности мага, ученого и палача.

Именно так — палача. Кровь невинных рабов, принесенных в жертву богам, дает нам столь необходимую для сотворения магических заклинаний ману. В пирамидах Магии священники занимаются изучением новых магических формул: адепты школы Огня балуются с огненными шарами, стенами и кольцами, а священники школы Врачевания занимаются своим мирным знахарским ремеслом. Всего в игре будет более пяти различных школ, о которых нам расскажут позже.

Разумеется, жизнь ацтеков состоит не только из праздничных жертвоприношений, научных исследований и строительства. Алчные испанцы не дают покоя свободным индейцам. Для борьбы с захватчиками нам понадобится большая и крепкая армия, и в Theocracy будет из чего выбрать. Простейший барак даст мечников, лучников, копьеносцев и шпионов. Дальнейшие апгрейды прибавят к этому списку капитанов, которые будут руководить армией, катапульты и даже дрессировщиков ягуаров. Все это более или менее стандартно и не привлекает внимания изощренного геймера, однако слушайте дальше. Мы сможем создавать бригады и батальоны из смешанных типов войск и даже давать им имена. Любая бригада умеет перестраиваться по нашему приказу, как в Myth.



А судьба ацтекского мальчугана незавидна! Он отправляется в одну из школ, в военные бараки или... даже подумать страшно... в загон для рабов.

Выбор команд достаточно разнообразен и к тому же помещается в стек: к примеру, мы сможем скомандовать группе из лучников и магов, погруженных на каноэ, добраться до заданной точки, выгрузиться, отдохнуть, атаковать близлежащую деревушку и захватить все ее развалюхи.

45 миссий и редактор уровней, Интернет для двоих и до 6 человек по локальной сети — все это ждет нас зимой нынешнего года. Впрочем, авторы обещают демо-версию "Теократии" уже в сентябре. Насколько все это будет интересно? Для разработчиков сейчас главное — не утонуть самим и не утопить потом нас в разнообразии деталей. Как ни крути, это будет RTS, а мы знаем, как сложно "мочить" врагов, если пульт управления твоими солдатами занимает половину экрана. Второй важный момент — графика и анимация. Насчет анимации ничего пока сказать нельзя, но вот разрешение 800x600 при 256 цветах уже сейчас не вызывает энтузиазма, а что будет зимой? Посмотрим.

Пустячок, а приятно

Невозможно все время делать игры с серьезной миной на лице. Иногда надо расслабиться и хорошенько "простебать" окружающих. Похоже, в Gremlin решили как следует посмеяться. **Tanktics** — это пародия на положение дел в жанре RTS, которая при этом может стать культовой игрушкой, нечто вроде Micro Machines мира стратегий.

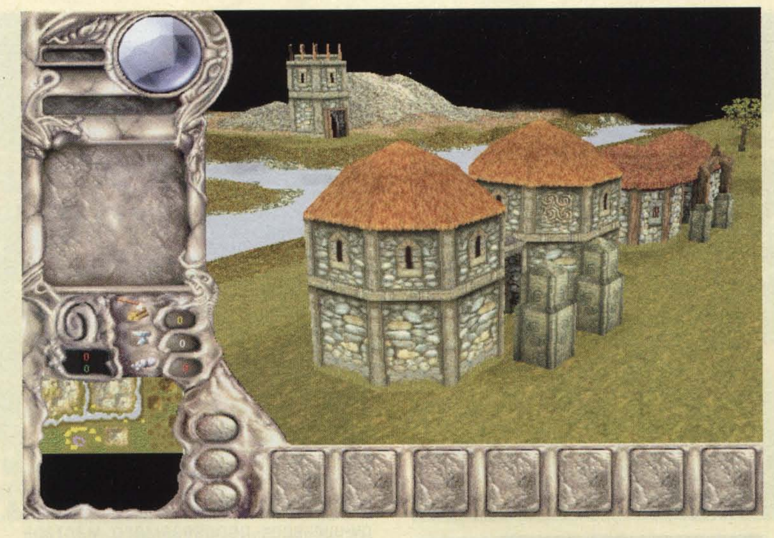
Задача игрока — собирать танки из запчастей. Запчасти — колеса, двигатели и разнообразное оружие — валяются на земле в самых неожиданных местах. Мы управляем неким летающем краном (разработчики долго и как будто всерьез рассуждают о точнейшей физической модели управления магнитным подъемником), с помощью которого детали собираются в одном месте. Танки совсем не похожи на танки — скорее это огромные десятислойные сэндвичи. Вниз кладутся ноги, дальше двигатели (чем больше — тем быстрее будет танк), а венчают творение найденные орудия, которых в игре около 70 типов. Танк готов, теперь можно либо собирать следующий, либо отправляться на поиски противника.

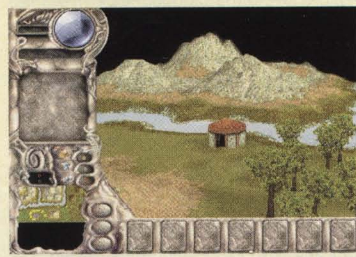
Действие игры разворачивается в различных временных эпохах: у нас есть каменный век, средневековье, современность и будущее. "Стратегическая игра, покрывающая 65 миллионов лет истории развития танков", — объявляют разработчики, счастливо улыбаясь. Класс! В каменном веке танки у нас, разумеется, каменные и тонут в воде. Деревянные танки средневековья на воде держутся, но сыреют, размо-



кают и тяжелеют. Танки горят, попав в лаву, но если вы быстренько отыщете снег или воду — положение можно спасти. Самые высокотехнологичные танки, разумеется, в будущем. За тамошнее оружие, утверждают разработчики, Дарт Вейдер отрубил бы своему сыну последнюю руку.

В Gremlin смакуют числа: более двух миллионов различных моделей танков в каждом веке! А в многопользовательской игре, которая легко может стать хитом на столетия, количество доступных комбинаций возрастает до трех в 1011-й степени. Пока желающие подсчитывают точное значение, прочие могут насладиться видом одного из "танков". Tanktics выйдет осенью 1998-го одновременно для Sony Playstation и PC, и это очень хорошо характеризует суть игры: почти аркада, разнообразная, как три в той самой степени, и стремительная, как бегущие от огня овцы. Овцы? Да, возможность поджигать овец включена в features игры вместе с графическим разрешением и прочей информацией.



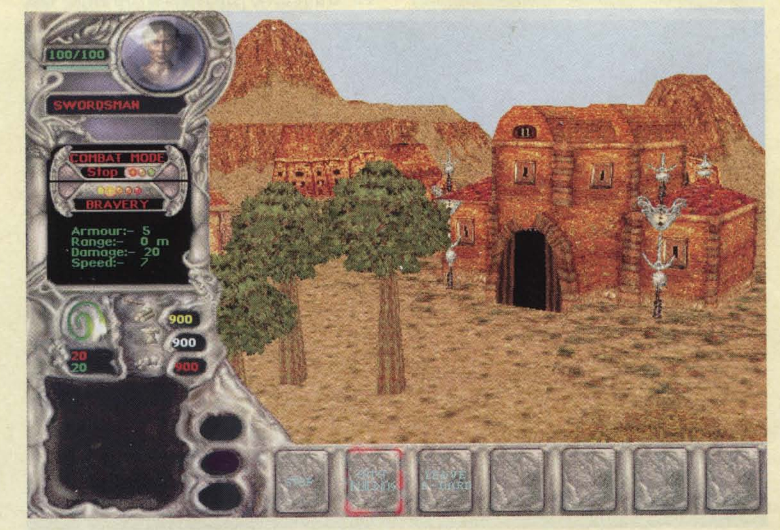


Стратегическая нирвана

"На колени!" — с этой необычной просьбой обращаются к нам разработчики новой стратегической игры в реальном времени **Tribal Lore**. "Готовься погрузиться в стратегическую нирвану, игрок!" — продолжает завывать пресс-релиз. Что тут можно сказать: всегда готовы, только где она, ваша нирвана? По версии Gremlin, полное освобождение стратегомана от забот и тревог ждет его на Рождество. В Game.EXE #6'98 товарищ Македонская в ярких красках обрисовала прелести готовящейся игры. Сказочное средневековье, магия и мечи в полном 3D и четыре неповторимых псевдокельтских клана — вот что такое Tribal Lore. На недавней выставке E3, осколки которой мы все еще продолжаем собирать, кроме массы громких слов и нескольких необычных просьб мы получили немного ценной информации: 3D-"движок" позволит без проблем создавать огромные игровые миры с водопадами, дремучими лесами и высоченными горами, а многопользовательский режим будет поддерживать до четырех игроков одновременно. Не так уж много, зато появились новые скриншоты: любуйтесь, ведь это действительно красиво.



За тамошнее оружие, утверждают разработчики, Дарт Вейдер отрубил бы своему сыну последнюю руку.



Ripcord Games: голодные монстры, сытые короли и разбой в "Туманных мирах"

Сюжет игры **Enemy Infestation** от Ripcord Games до боли напоминает реалии кинофильма "Чужие". Подземная база на безлюдной планете черт знает в каком уголке Галактики. "Мы" — начальник экспедиции, среди подчиненных — солдаты, ученые, врачи, рабочие и роботы.

Вдруг на планету высаживаются некие инопланетяне — чудовищные монстры, пожирающие все на свете. Монстры находятся в бедственном положении — они уже все съели, поэтому голодают и готовятся вымирать. Задача играющего — не задерживать их отправку на тот свет. Любой ценой, пусть даже ценой полного разрушения человеческого аванпоста, командир должен стереть с лица земли опасную расу.

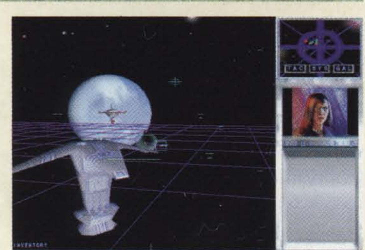
Не столько триллер/стрелялка, сколько стратегическая игра, Enemy Infestation потребует от нас грамотно распределять оставшиеся на базе ресурсы, проводить исследования природы Чужих и изобретать новые способы их истребления. Ориентировочный выход игры — зима 1998 г.

Еще один стратегический проект от Ripcord Games — **Majesty: Empires of the Darklands**. По словам разработчиков, игра впитала в себя все лучшее из RPG, action, RTS и экономических симуляторов. Разработчики, кстати, люди довольно известные — занимались созданием add-on'ов к таким безделицам, как WarCraft II и HMM 2. Очевидно, теперь ребята творчески созрели настолько, что готовы сделать что-то свое.

Игрок действует от лица Короля, и его задача развить собственное королевство. Мы строим жилые дома, кузницы, рынки, гильдии воинов и магов. Слава вашего королевства привлекает героев всех мастей, и вскоре в гильдиях появятся "приключенцы", каждый







весь из себя самостоятельная личность, наделенная кучей параметров. Герои сами решают, чем им заняться: бить монстров или искать волшебные медальоны, набираться опыта или драться друг с другом.

Мы же мудро правим своими подданными, пытаемся свести концы с концами и не погибнуть от нашествия чужедальних басурманов, коих в сказочном мире — вагон и маленькая тележка. Разработчики обещают сложный AI, случайный генератор нелинейных миссий и настоящий трехмерный рельеф (взгляните на картинку — это уровень "Аллодов"). Говорить об игре что-то большее не имеет смысла: срок выхода перенесен на начало 1999 года, так что давайте начнем бить в набат чуть позже, сейчас слишком сложно отделить дела от слов...

Герои сами решают, чем им заняться: бить монстров или искать волшебные медальоны, набираться опыта или драться друг с другом.

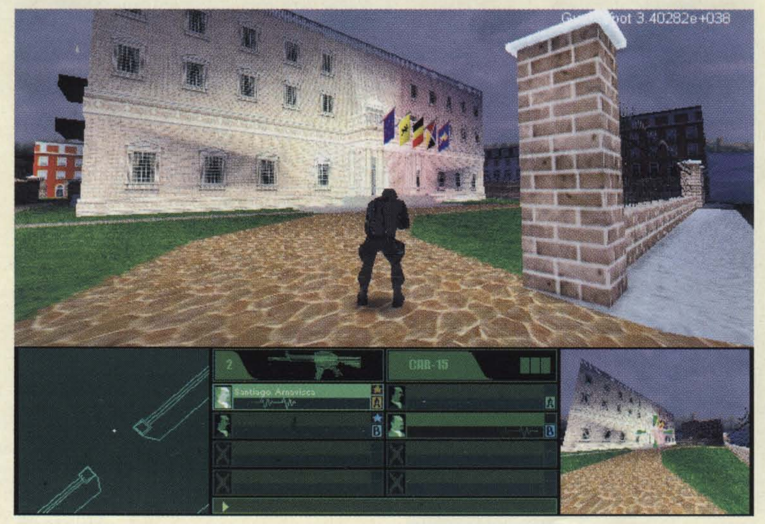
Игрушка **Starship Diplomacy** от Top Dog и Holistic Designs получит в наследство от предыдущей игры этих фирм RPG-вселенную Emperor of the Fading Suns. В 4996 году "Рыцари в походе" возвращаются, исполнив возложенную на них императором задачу найти "Потерянные миры гуманности". Теперь эти вновь открытые земли в нашем распоряжении.

Мы начнем игру с единственным кораблем и задачей стать основной дипломатической и военной силой "Потерянных миров". Для того чтобы достичь этой благородной цели, нам придется торговать, вести переговоры, честно воевать и заниматься космическим разбоем. Сама игра, по мнению ее издателя Ripcord Games, будет представлять из себя уже ставшую традиционной смесь экшена и стратегии в реальном времени.

Red Storm: стратегическое наступление

Если после выхода "Политики Тома Клэнси" вы поставили жирный крест на всем, что делает его фирма в целом и на творчестве Тома Клэнси в частности, займитесь поиском хорошего ластика. Возможно, вскоре вам придется очистить им светлое имя лучше-всех-продаваемого мастера политического детектива. В этом году Red Storm Entertainment (www.redstorm.com) собирается издать несколько стратегических игр, и по крайней мере одна из них выглядит весьма обещающе.

RainBow Six — это симулятор деятельности мультинациональной секретной службы, выполняющей самые сложные операции по всему миру. Мы командуем отрядом из 20 профессионалов, каждый из которых перекочевал из романов Клэнси, а потому, как уверяют разработчики, выглядит очень выпукло, узнаваемо и даже рельефно. Подбор оружия и снаряжения, разработка тактического плана операции и стремительный action в полном 3D — вот что нас ожидает. Проект можно рассматривать как первую попытку "пересадить" X-COM в трехмерный мир, и выживет ли игра после такой операции, сказать пока трудно. Предварительные картинки из игры демонстрируют весьма слабую графику, так что не ждите второго Unreal или даже первого Quake. С другой стороны, мы можем быть уверены, что игра не выродится в одноклеточный 3D-шутер: в Red Storm полны решимости сделать реалистичный симулятор боевых действий с корректной физикой и настоящим оружием. Как и все игры Red Storm, "Радуга-6" будет активно поддерживать сетевой режим и даже позволит владельцам хороших каналов обмениваться голосовыми сообщениями прямо во время операции. Когда? Осенью 1998 года.





Dominant Species, "следующее поколение в RTS-жанре", как скромно заявляют авторы еще одной игры Red Storm, выглядит уже не так интересно. Армии из 27 уникальных 3D-монстров гоняются за людьми в огромном трехмерном мире. Мир настолько велик, что нам потребуются дни, чтобы пройти из одного его конца в другой. Мы — представители древней инопланетной цивилизации Разумный рой, встаем на защиту нашего Улья. Немного науки, немного магии, смена дня и ночи — вот и все, чем может похвастаться Dominant Species, которая выйдет осенью 1998 года.

Наконец, еще один проект от компании, возглавляемой Томом Клэнси, писателем, который создает два типа книг — хорошие и бестселлеры, — нечто под замечательным названием **ruthless.com** (дата выхода этой игры пока окончательно не определена).

Авторы сразу указывают на одну принципиальную вещь: ruthless.com — это вовсе не привычный нам экономический симулятор, хотя цели схожи: борьба суперкорпораций на рынке. Управляющие рычаги игры — распределение ресурсов (говоря народным языком, инвестирование) между обычной бизнес-сферой и "специальными операциями", направленными против конкурентов. Спецоперации могут быть самыми разными — начиная с так называемых "легальных сражений" и кончая "грязными преступными штучками".

Основные особенности: во-первых, ruthless.com — игра исключительно походовая, во-вторых, она обладает очень сильным многопользовательским акцентом, в-третьих, не был за-





быт и ролевой элемент — помощники, обладающие индивидуальными талантами.

Еще немного коммандос

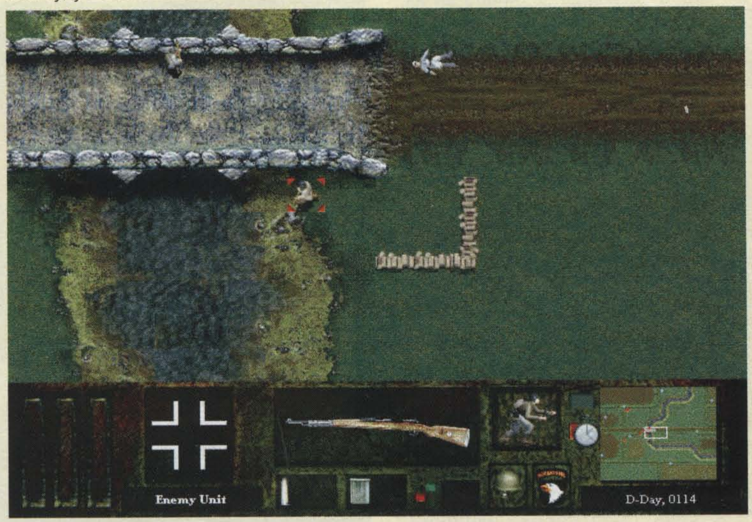
Маленькая американская фирмочка Interactive Simulations при помощи издателя Empire Interactive собирается порадовать нас этой осенью игрушкой **101: The 101st Airborne in Normandy**, повествующей о похождениях крутых парней в далеком вражеском тылу. На этот раз, как явствует из названия, нашими героями станут американские десантники, заброшенные в тыл к немцам в первые дни наступления союзников в Нормандии.

Под вашим началом окажется отряд из восемнадцати человек, которых вы собственноручно отберете для боевого задания, руководствуясь их опытом и психологическими характеристиками. Вернее, восемнадцать их будет при посадке в самолет — к началу операции ваш отряд, скорее всего, существенно уменьшится. Кто-то заблудится и не сможет присоединиться к группе, кто-то будет ранен или убит еще до того, как достигнет земли.

В начале каждой миссии мы будем не только набирать людей, но и комплектовать их личное имущество. Поскольку дополнительное снабжение на вражеской территории — вещь случайная и труднопредсказуемая, нам придется отнестись к этому делу со всей серьезностью. Экипировка группы — это не только оружие и боеприпасы, но, например, и такая мелочь, как пыжи для чистки оружия. Забудешь про них — и винтовку заклинит в самый неподходящий момент! Придется тащить с собой и еду, и сигареты. Поклонник здорового образа жизни может запросто обнаружить, что моральный дух его солдат, лишенных из самых лучших соображений этого наркотика, вдруг резко пойдет вниз.

Игра будет состоять из девяти миссий — от засад до железнодорожных диверсий. В каждой из миссий могут возникнуть дополнительные задачи: скажем, нужно будет помочь попавшим в беду соратникам. С другой стороны, возможны маленькие радости: к примеру, воссоединение с группой пропавших при высадке членов или налет на битком набитый вражеский склад.

При такой впечатляющей обстоятельности не удивительно, что разработчики выбрали для игры вариант пошаговой стратегии. Двигаться, стрелять и совершать такие необязательные, на первый взгляд, действия, как нырок под воду с целью маскировки, наши подчиненные будут в соответствии с предназначенными для каждого из этих действий action points. Поведение отдельных солдат контролируется на манер Soldiers at War, что не случайно: некоторые из создателей 101: The 101st Airborne in Normandy участвовали прежде в работе над этой игрой. Системой перемещений группы игра будет напоминать Incubation — возможные направления движения будут высвечиваться точками.



Исключительно реалистичными обещают быть и стычки с врагами. Трассы пуль и снарядов учитывают поражение 47 частей человеческого тела (!), но упадок морального духа группы будет для командира еще страшнее, чем физические потери от огня противника. Ранения, артиллерийский огонь, танковая атака могут деморализовать подчиненных даже тогда, когда, на наш взгляд, они все еще вполне способны сражаться.

Судя по всему, 101: The 101st Airborne in Normandy собирается произвести нечто вроде маленькой революции в мире пошаговых стратегий и, возможно, вернуть им незаслуженно угасшее внимание стратегической публики.

Под вашим началом окажется отряд из 18-ти человек, которых вы отберете, руководствуясь их опытом и психологическими характеристиками.

МАТЕРИАЛЫ РУБРИКИ ПОДГОТОВЛЕНЫ
ОЛЕГОМ ХАЖИНСКИМ и АЛЕКСАНДРОЙ МАКЕДОНСКОЙ
(по пресс-релизам фирм-разработчиков).

Битва космических мусорщиков

Новый космический стратегический проект **Malkari** от Interactive Magic обещает стать прежде всего сетевой игрой. Уже сейчас заявлено, что Malkari будет поддерживать до 40 игроков по локальной сети, Интернету или через e-mail. Соответственно, сюжет в игре изначально многопользовательский.

Члены пяти гильдий займутся утилизацией более ста пятидесяти астероидов, оставшихся после навестившей Солнечную систему залетной звезды.

Каждая гильдия в лице входящих в нее игроков сможет построить, а затем постоянно улучшать свой космический корабль, который, собственно, и будет общаться с астероидами в "натуральном" трехмерном пространстве.

Гильдии, естественно, будут бороться друг с другом, а внутри гильдий отдельные игроки смогут плести интриги, чтобы их в конце концов провозгласили императорами и дали власть над согражданами. Interactive Magic обещает закончить Malkari уже этой осенью.



Спасение утопающих

Олег Хажинский

"Евразия: Апокалипсис"

1999 год. Всемирный потоп. Президент Голландии скрывается от разбушевавшейся стихии на ветвях векового дуба. Америка в воде по самую статую Свободы... Припоминаете? Осень прошлого года, корреспондент Game.EXE с трудом сохранил психическое здоровье, подвергшись напору буйной фантазии ребят из студии "Грифон", которые совместно с ElectroTECH Multimedia работают над новой стратегией в реальном времени "Евразия: Апокалипсис". Тогда разговор шел исключительно в "теоретических тонах", нынче же у ребят готова демо-версия.

За время, прошедшее с момента той встречи, многое изменилось: студия "Грифон" вошла в состав ElectroTECH Multimedia (http://www.electrotech.ru/), став "домашней" командой. Ребята слегка усилили состав и засели за ПОЛНУЮ переработку графического "движка" игры, заменив рисованные плоские пейзажи воксельными ландшафтами, как в Tiberian Sun. Игровой интерфейс также подвергся тотальной переработке, и, пожалуй, единственное, что осталось неизменным, — это "фирменный" сумасшедший сюжет и увлечение, с которым авторы трудятся над игрой. Кажется, что вынужденный шаг назад, фактически, необходимость переделывать всю игру с самого начала, не охладила их пыл. Идей, как и прежде, масса, все тот же блеск в глазах и хватание за рукав: "Смотри, смотри, что там написано на заборе"... Немного я видел людей в индустрии, которые так искренне увлечены своей работой...



Смотрим

Физиономия кумира моего детства из культового фильма "Пираты XX века" Николая Еременко в заставке — лишь обещание будущего величия. В полной версии игры нас ждет несколько видеороликов с его участием. Меню, как и было обещано, оформлено в стиле "кабинет военрука после попойки с бывшим замполитом", а курсор в виде мятой беломорины дополняет общую картину. Только не пытайтесь сразу же затушить окурок в пепельнице — это местный EXIT. Нам туда, где пистолет.

Кожаная командирская сумка-планшет (или как ее там) хранит в себе приказ с очередным заданием (внимательный игрок заметит в игре на порядок больше приколов, чем невнимательный, — штамп на приказе предписывает уничтожить документ перед прочтением). Не послушавшись, знакомимся с заданием. Оказывается, процесс эвакуации затопленных американцев в Южную Сибирь приостановлен, и все из-за того, что Русские объединились с Китайцами и держат оборону. Наша задача — поссорить "братьев", учинив небольшой погром на границе между ними, а затем смыться.

Пытаемся играть

Если до "пластической операции" маленькие смешные солдатики и игрушечные домики были как бы частью выбранного примитивистского (едва ли не лубочного) стиля, то теперь, с исчезновением стиля, пропало и обаяние. К внешнему виду "Евразии" придется привыкать. На расплывчатом "воксельном" ковре рисованные здания и пронзительные русские березы выглядят не к месту. Чтобы заметить действующих лиц, приходится присматриваться: настолько сильно они сливаются с окружающей болотистой местностью. Хватаем ребят мышью и пытаемся отправить в бой: бойцы несколько секунд что-то соображают, очевидно, прикидывая все "за" и "против", а затем неторопливо движутся в направлении цели, забавно семеня микроскопическими ножками.



Рисованные пейзажи "первой" "Евразии", если вы помните, еще на стадии разработки выглядели слегка устаревшими, поэтому решено было двигаться в сторону 3D. Воксели, или "объемные пиксели", создают у игрока иллюзию трехмерности, при этом отнимая не слишком много сил у процессора. Однако в случае с "Евразией" сил у процессора на отрисовку графики уже не остается — игра работает очень медленно. Рекомендуемая конфигурация приблизительно совпадает с требованиями ребят из Epic MegaGames к Unreal: Pentium II 233, 64 Мбайт ОЗУ и SVGA 4 Мбайт. Зачем столько? Пока ясно только, что не для визуальных эффектов — в Евразии они минимальны.

Играем дальше

Впрочем, никто не собирается хоронить "Евразию" раньше времени. Разработчики честно пишут, что показывают отладочную версию одной миссии и просят не судить строго. Не будем. Код еще не оптимизирован, и у нас есть хорошие шансы получить в итоге полноценную игру. Тем более что идеи, заложенные в "Евразии", и сейчас, спустя полгода, выглядят по-прежнему интересно и оригинально. Смесь RTS, ролевой игры и adventure, взаимоотношения между персонажами, планирование операций на несколько шагов вперед (помните зеленый свисток?), возможность создания своих героев — все это уже сейчас есть в "Евразии".

...На противоположных сторонах одной из местных "евразийских" дорог стоят указывающие друг на друга дедушки Ленины (две штуки): само собой, оба смотрят в "правильную" сторону. Надеюсь, авторы "Евразии" смогут выбрать свой, не менее верный путь.

1. Каждый солдат в "Евразии" — это не безропотный "юнит", но человек, который звучит гордо. У него есть лицо, созданное не без участия фоторобота, знания и умения, а также история жизни.

2. Перед прочтением сжечь! Отвертку не трогать!

Кровь и развалины

Андрей Ламтюгов

У геймера к играм подход простой. Если игра хорошая, он в нее играет. Если плохая — не играет. Вот и вся философия. Но что делать с игрой, которая настолько же отвратительна, насколько интересна? С игрой, напоминающей "Мерседес", у которого баранка обмотана колючей проволокой? С игрой, в которую хочется играть — но возможности почти нет?

Emergency: Fighters for Life



от именно такую вещь и выдала на-гора немецкая фирма TopWare. Игра называется Emergency, ее сюжет... Ладно, обо всем по порядку.

Молодцы, ребята!

Возьмите любой пиратский диск с клоном WarCraft или C&C — и вы сразу увидите надпись метровыми буквами: НОВЫЙ ВЗГЛЯД НА REAL-TIME-СТРАТЕГИЮ!!! Так вот, Emergency — это действительно новый взгляд на real-time-стратегию.

Стандартный механизм, применяемый для абсолютно нестандартных задач. Ядерный реактор на месте ядерной боеголовки.

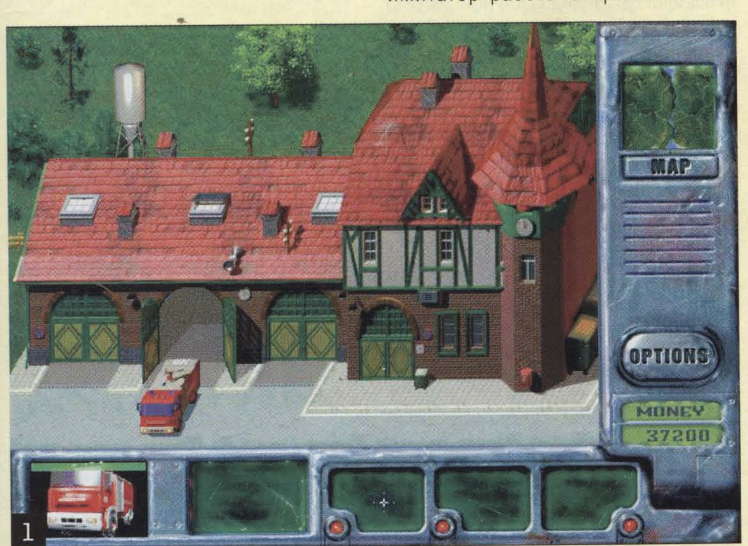
Говоря кратко, Emergency — это имитатор работы аварийно-спасательной службы. Вместо танков и пехотинцев вы командуете машинами "скорой помощи" и пожарными. Игра состоит из 35 миссий, причем ни одна из них не похожа на другую (точнее, общие моменты есть, но так, в мелочах). Ситуации, например, такие: ДТП (от мелких — мотоциклист на обгоне воссоединяется с трактором, до крупных — горящий автобус, много жертв); пожары в городе (это может быть работа поджигателей, так что управлять надо не только пожарными, но и полицейскими), лесные пожары; спасение на водах; беспорядки на стадионе; авиакатастрофы, катастрофы на атомных электростанциях и химзаводах — одним словом, огромное разнообразие как по характеру, так и по масштабности. Миссии неплохо сбалансированы в смысле геймплея: практически ни одна не одолевается с первого раза, но и непроходимых нет.

По ходу дела ваше материально-техническое обеспечение расширяется: вы начинаете с одной базы и пары-тройки разных машин. Но количество баз постепенно растет, а в вашем парке появляются вертолеты, самолеты, бульдозеры, катера, передвижные операционные, броневики с водометами и многое другое.

Надо отметить, что миссии имеют сильный (удивитесь!) квестовый элемент: различные действия должны выполняться в жестко заданном порядке. Ситуация: вагончик американских горок слетел со своего маршрута и врезался в соседний павильон. Действия: правильно разобрать обломки (здравствуй, пиксель-хантинг) — одно неверное движение, и остатки крыши обрушатся на головы спасателей и пострадавших, разрезать вагончик, используя гидравлические ножницы, и уже потом извлечь людей. И все это в условиях жесткого (и вполне понятного) лимита времени: огонь распространяется, раненые истекают кровью и т.д.

Во всем вышеперечисленном и есть главная прелесть Emergency. Стандартный механизм, применяемый для абсолютно нестандартных задач. Ядерный реактор на месте ядерной боеголовки.

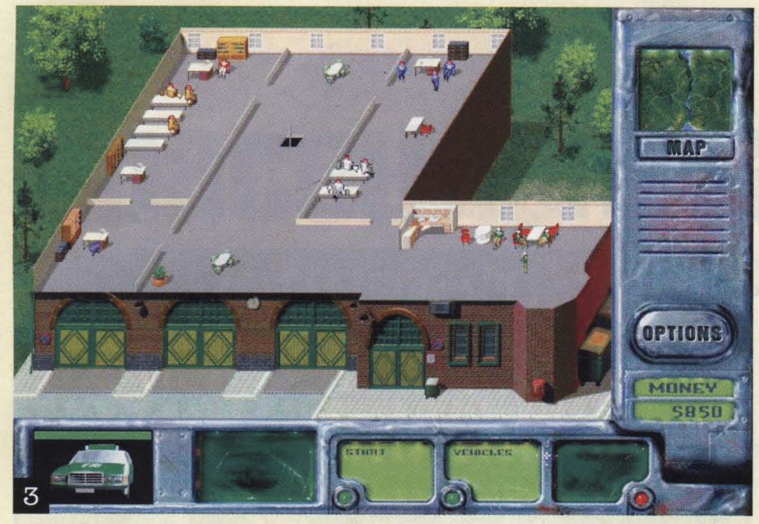
Надо сказать и об элементах оформления, которые удались. Например звук. Конечно, ему НЕКУДА было удаваться: обычная оцифровка реальных аудиоэффектов — визга бензопилы, грохота разрезаемой гидравлическими ножницами стали, стонов и хрипов пострадавших (впрочем, это действительно хорошо удалось: полное впечатление, что человек захлебывается кровью) — но в некоторых играх даже и такого нет.



1. Выезд!



2. На месте происшествия.



So-so...

Некоторые вещи нельзя квалифицировать ни как плохие, ни как хорошие. Ту же графику. Несколько напоминает Transport Tycoon Deluxe (не помню, в каком году он вышел), с отклонениями в худшую сторону. К тому же все очень мелкое. Некоторое время она раздражает. Потом привыкаешь. Если есть желание.

Рейтинг этой игры относительно высок. Это объясняется оригинальностью сюжета: спасать там, где в других играх надо убивать.

Миссии. Все непохожи друг на друга. Но оригинальность оборачивается тем, что на каждом задании чувствуешь себя идиотом: весь накопленный опыт можно спокойно выкинуть на помойку. В рецензиях на квесты такое характеризуется возможностью "многократного применения предметов". Бульдозер, сталкивавший в сторону обломки легкомоторного самолета в одной миссии, не в состоянии проделать то же с валунами на рельсах в другой. Но это мелочи...

И все бы ничего...

Некоторые подозрения возникли у меня уже при просмотре intro: авиалайнер камнем падает оземь, потеряв один двигатель из четырех. Как выяснилось впоследствии, этот момент был самым малозначащим...

При просмотре Emergency возникает ощущение, что люди писали RTS, не ознакомившись ни с одной из ныне существующих RTS. Так, отсутствует мини-карта (при том что радар, как во многих RTS, ставить не надо).

Самое главное. Шедевральное по своему идиотизму поведение юнитов. Да, во многих играх они разбредаются против желания геймера. Можно даже точно сказать когда: если группе юнитов указать, скажем так, узкий путь. Если головные блокируют проход, хвост пытается пройти кружным путем.

Вот как это выглядит в Emergency. Тягачу отдается приказ завернуть за угол — в промежуток между домами (ликвидируются последствия торнадо; нужно вывезти все вырванные с корнем деревья; как раз там одно такое и лежит). Клик! Тягач проезжает мимо указанного места, выруливает на главную магистраль, объезжает пару кварталов, задумывается на перекрестке, опять приходит в движение и в конце концов приезжает в исходную точку.

Это мог быть не тягач, а машина "скорой помощи". Или пожарные.

Третий пример — полицейские. Во-первых, они не умеют разнимать дерущихся; нужно ждать, пока один из двоих упадет. Во-вторых... в паре метров от него творится бог знает что — а ему нужно отдавать специальную команду, чтобы вмешался.

Четвертый пример — все те же пожарные. Один несет рукав и присоединяет его к гидранту. И тушит пожар. И НЕ МОЖЕТ ОТОЙТИ ОТ ГИДРАНТА ХОТЯ БЫ НА МЕТР, ХОТЯ РУКАВ — ОЧЕНЬ ДЛИННАЯ ВЕЩЬ...

Пятый пример... шестой...

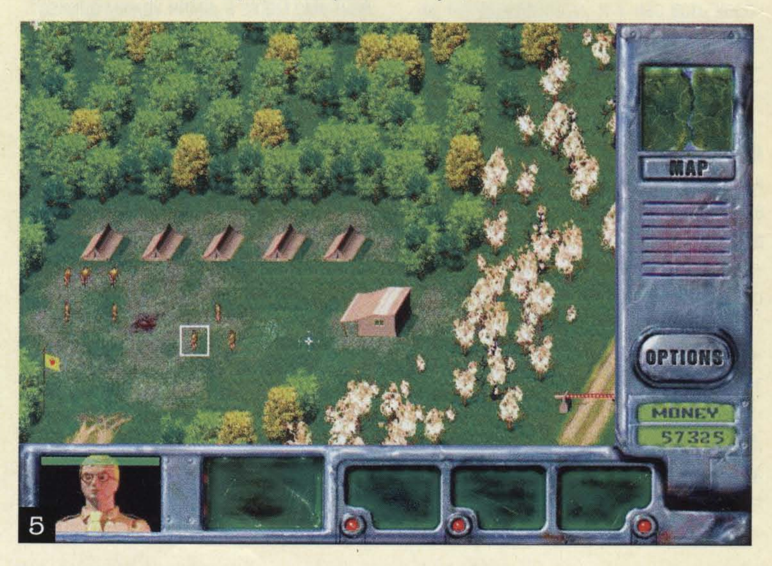
Этих примеров более чем хватает для образования упомянутой колючей проволоки на баранке. Играть невозможно! То есть возможно, но...

Список жертв

Рейтинг этой игры относительно высок. Это объясняется главным образом оригинальностью сюжета: спасать там, где в других играх надо убивать. Сыграли свою роль и такие моменты, как хорошее качество аудиоэффектов, непохожесть миссий и неплохой стиль видеовставок (правда, не сопровождающийся столь же высоким их техническим качеством).

Рейтинг этой игры относительно низок. По-другому и быть не могло. Невозможно играть!

Emergency вызывает у геймера (по крайней мере у меня) бОльшую ярость, чем откровенный отстой. И вот почему. Отстой — это "Запорожец" с баранкой, обмотанной колючей проволокой. С "Мерседесом" в таком же состоянии ситуация сложнее...



Emergency: Fighters for Life

Разработчик	**Sixteen Tons Entertainment**
Издатель	**TopWare Interactive**

Резюме

Emergency — очень интересная игра... если бы она была нормальной игрой.

Системные требования

ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 133**
Память	**16 Мбайт**
CD-ROM	**4x**
Видеосистема	**SVGA**

Дополнительная информация

- 170 Мбайт на HDD

Рейтинги

Графика	**70%**
Звук	**88%**
Сюжет	**89%**

Интересность

65%

3. Личный состав расслабляется перед заданием.

4. Не бросайте окурки в лесу!

5. Главное — повязать весь "Гринпис".

В тумане

Олег Хажинский

У нас нынче сезон трехмерных стратегий в реальном времени. Такая особая пора, когда каждый может заявить: "Мы сделали первую в мире стратегию в полном 3D" — и почти не покривить душой. Сделали, ну и хорошо. Кому вы интересны...

Wargames

Сначала была книжка. Про паренька по имени Дэвид Лайтмен, начинающего программиста и юного хакера, который случайно залез в секретный компьютер Минобороны США и чуть не начал глобальную ядерную войну. Компьютерные сети, модемы, "введите пароль — доступ разрешен", километровые листинги — эта псевдохакерская эстетика надолго отравила мой неокрепший разум и чуть не испортила всю жизнь. Совсем недавно я расхотел быть программистом.

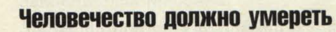
...источником угрозы для человечества является само человечество, а потому, следуя программе, компьютер решает уничтожить угрозу человечества...

После книжки был фильм, который мы не смотрели, а после фильма — игра. Metro Goldwyn Mayer, этот монстр киноиндустрии (знаете, со львом в заставке), при посредничестве Interactive Studios решил пополнить копилку C&C-клонов и сотворить нечто по мотивам "того самого" фильма. В дело были вложены большие деньги (мелких денег у фирмы просто нет), и сам режиссер "Военных игр" лично принимал участие в написании сценария к каждой миссии.









Человечество должно умереть

Игровое действие начинается спустя 20 лет после описываемых в фильме событий. Бывший прыщавый юнец Дэвид Лайтмен давно перестал быть хакером, отрастил цивильное брюшко и завел привычку кушать пончики после обеда. Боссы из Пентагона взяли его на работу в North American Aerospace Defense Center (NORAD), ту самую контору, которую он пару десятков лет назад с успехом "хакнул". И вот история смыкается в круг: Дэвид пишет для Стратегического компьютера игру, локальный юзер (в главной роли — лично вы) случайно залезает на сайт "Протовижн" и начинает с увлечением резаться в нее, а Стратегический компьютер тем временем под действием летней духоты делает для себя неожиданный вывод.

Он вдруг понимает, что источником угрозы для человечества является само человечество, а потому, следуя программе, принимает решение уничтожить угрозу человечества — человечество. Вы следите за ходом моей мысли? Отлично. Итак, жертва линейной логики создает армию кибернетических воинов и принимается планомерно раскатывать под каток одну страну за другой. А локальный юзер (вы то есть), пуская пузыри, с увлечением проходит миссию за миссией, где-то к середине игры вдруг с ужасом понимая, что это НЕ ИГРА.



Графика

Wargames действительно идет в полном 3D: мы говорим о полигональных юнитах и вращаемом трехмерном рельефе. Но удивительное дело, товарищи без 3Dfx и прочих вредных привычек могут продолжать чтение — Wargames замечательно работает и без аппаратных "костылей"! На P166 без акселератора игра демонстрировала вполне приличное быстродействие и из эффектов простилась лишь с цветным освещением, о чем сожалеть не стоит — реализовано он все равно бездарно.

Можно, конечно, начать придираться и тыкать пальцем: пехота у вас, мол, рисованная, и всего в четырех фазах вращается, деревья опять же подкачали, но мы будем выше этого. Тем более что происходящее выглядит очень мило и естественно, что ли. В первой миссии за людей (о да, мы можем играть и за взбесившегося спасителя/губителя человечества WOPR) действие происходит в сельской местности: засеянные поля, разбитые тракторами дороги, водокачка, лесополоса вдоль шоссе, короче, все выглядит очень натурально. Несколько странно на фоне этого пейзажа смотрятся двуногие роботы а-ля "Звездные войны" и инопланетного вида конструкции — порождения воспаленного кибернетического разума WOPR, но мы скоро удалим их с игрового поля.

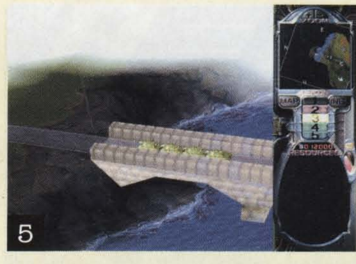
Стычки сил NORAD и WOPR проис-

1. Тени вертолетов выглядят отвратительно, зато сами вертолеты — роскошно. Грация летающих объектов в 3D особенно выразительна.

2. Для любителей морского боя в Wargames созданы все условия.

3. Мои силы атакуют вражеские здания со всех сторон, а робот-охранник ничего не видит и... не слышит.







С туманом разработчики явно переборщили: туман в игре страшенный, впечатление такое, будто бы мы из Лондона не вылезаем.

ходят по всему миру, и нас постоянно мотает по планете: то мы оказываемся в американской глубинке, то в предместьях такой популярной нынче среди студентов Праги, то в заснеженных фьордах Финляндии, то в пустыне, то на тихоокеанском побережье. Соответственно меняется и рельеф местности, а всего в игре около шести различных ландшафтов. Даже "внутри" миссии программисты не в состоянии оставить нас в покое — балуются с погодой. То снег запустят, до дождя нальют, а глядишь, и песчаную бурю устроят. Но с туманом разработчики явно переборщили: туман в игре страшенный, впечатление такое, будто бы мы из Лондона не вылезаем. На самом деле, смог в игре носит специальный характер — это тот самый "туман войны", который не дает чересчур любопытным игрокам рассмотреть лишние детали расположения врага.

То, что важнее графики

Несмотря на заявленную близость к фильму и обещанную "руку режиссера", в миссиях все происходит более или менее стандартно для игр такого рода. 15 миссий за каждую сторону сменяют одна другую, в раз и навсегда определенном порядке, и о прошлых сражениях напоминает лишь неизбежно худеющий счет в банке.

В Wargames нет ни "газа", ни "леса", нет вообще ничего, что стоило бы добывать в процессе миссии. Деньги — вот единственный ресурс; его приносят нам "хакеры" — маленькие рисованные человечки, которые очень быстро умирают под пулями. Однако только они могут захватить вражеское здание, взломать WOPR и стащить пару баксов, военный секрет или еще что-нибудь столь же ценное.

Остаток денег, кочующий из миссии в миссию, рождает особое, ранее не виданное к ним отношение: можно потратить все деньги, наштамповав десяток танков, и с легкостью пройти миссию, но на что проходить остальные? Так стратеги становятся сквалыжниками, экономя на каждом джипе, пытаются пройти уровень минимальными средствами. У WOPR, кстати, тоже почему-то есть деньги, и в конце каждой миссии игрок с ревностью изучает статистику — не потратил ли он больше компьютера?

Всего в игре принимают участие около сотни различных юнитов, от простейших пехотинцев до шагающих роботов Mk-4. В свое время нам придется управлять и авиацией, и морским флотом, закладывать мины, биться с летающими тарелками — занятий масса. Управление силами вряд ли ушло дальше WarCraft — вся игра практически целиком контролируется мышью. Даже карту удобнее поворачивать по правой кнопке. Трехмерные юниты не слишком любезны, неохотно обводятся рамкой и отчаянно путаются в трех соснах. С "путенахождением" у местных жителей явные проблемы: танк может провести не одну минуту в бесплодных попытках объехать толпу пехотинцев.

"Пятиканальный", по заверениям разработчиков, искусственный интеллект (никто не знает, что это, но звучит, согласитесь, круто) достаточно умен, чтобы отводить силы назад при очевидном провале наступления. Однако порой пяти каналов оказывается все-таки мало: был случай, когда я обошел охраняемое роботом здание с тыла и уничтожил его прямо на глазах у сторожа. Конечно, обмануть тупого противника всегда приятно, но когда он ТАК туп...

Вердикт

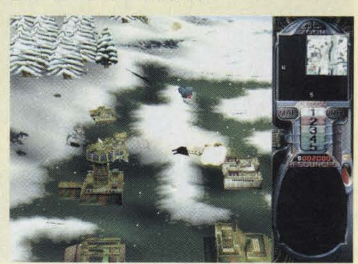
Несмотря на оригинальный сюжет, "полное 3D" и приличный внешний вид, игра не оставляет ощущения "события", о котором хочется трубить на всех углах. Впечатление от Wargames такое же нечеткое и расплывчатое, как и сама игра, — все в тумане.

Да, рельеф у нас трехмерен, но какой от этого толк, если горы играют исключительно художественную функцию, как и во всех "плоских" RTS. Фактически, вся игра все равно происходит на плоскости, в силу чего совершенно не может сравниться с той же Total Annihilation, где рельеф (хоть и "как-бы нетрехмерный") играл стратегически важную роль.

Да, игра работает быстро и не тормозит без 3Dfx, но какой ценой? Модельки юнитов и зданий простенькие, полигонов в них — раз, два и обчелся, анимации — еще меньше. Здания взрываются, медленно проваливаясь под землю под назойливый салют и игрушечную канонаду.

Сдается мне, что в свое время перед разработчиками была поставлена задача: сделать "полностью трехмерную" RTS, и все тут. Может быть, сам старик Голдвин стучал по столу сухим жилистым кулаком. Или Майер. А то и оба разом. Разработчики постарались. 3D есть, а играть не слишком-то весело, с TA или StarCraft не сравнить. Динамики не чувствуется. Драйва нет, вяло все как-то.

Впечатление такое, что многие разработчики после успеха Myth и TA неправильно оценили ситуацию, решив, что геймеры проглотят что угодно, лишь бы на коробке было написано "полностью в 3D". Проблема в том, что при нынешнем технологическом уровне полноценная 3D-стратегия пока проигрывает рисованным RTS и по графике, и по динамизму. Способность вращать поле боя на 360 градусов — это далеко не все, что требуется игроку для полного счастья. Для полного счастья игроку всегда требуется слишком многое.



Wargames

Разработчик	**Interactive Studios**
Издатель	**MGM Interactive**

Резюме

3D-клоны выходят на тропу войны. Версия MGM слишком туманна, чтобы разглядеть детали. Посмотрим, что выйдет у другого монстра — LucasArts с ее Force Commander. Воспользуйся силой, Люк!

Системные требования

ОС	**Windows 95/98**
Процессор	**Pentium 133** (рек. Pentium 166+)
Память	**16 Мбайт** (рек. 32+ Мбайт)
CD-ROM	**4x** (рек. 8x)
Видеосистема	**SVGA**

Дополнительная информация

- Многопользовательский режим, 4 человека
- 52 Мбайта на HDD для multiplayer
- 17 Мбайт на HDD для одиночной игры
- Поддерживаются все типы 3D-акселераторов

Рейтинги

Графика	**85%**
Звук	**80%**
Сюжет	**90%**

Интересность

75%

4. Идиллический сельский пейзаж несколько нарушает двуногий робот.

5. На переправе. Вода неподвижна, а жаль.

6. Под страшный скрежет, купаясь в море огня, здание медленно уползает под землю — так здесь принято.

Блажен, кто верует

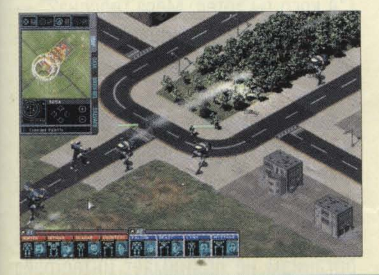
Олег Хажинский

MechCommander

Неуклюжая консервная банка о двух ногах, утыканная со всех сторон разнокалиберными пушками и лазерами, — это 'mech. Закованный в броню рыцарь будущего с ERPPC вместо меча и ядерным ректором вместо вороного коня — это тоже 'mech. Все зависит от точки зрения. Мы играем в MechCommander, очередную "Сагу о Роботах" создателей вселенной Battletech, FASA Interactive. Именно о Роботах, с большой буквы.



о объективным (или независящим от нашего сознания) причинам, рецензия на MechCommander выходит как бы с некоторым опозданием. С одной стороны, это плохо — многие читатели уже успели и без нашей помощи составить свое впечатление об игре. А с другой, хорошо — было время, чтобы как следует, всласть, поиграть и оценить первую стратегическую игру из серии Battletech. И, как это обычно бывает при долгом рассмотрении, объект изучения несколько потускнел. Но все же...



Внутренняя сфера

Один читатель после выхода позапрошлого номера с большим обзором демо-версии MechCommander справедливо заметил мне, что "клан у нас на самоокупаемости" быть никак не может, потому как не за Клан мы играем, а за альянс фракций Внутренней Сферы. Это правда, и виновные в ошибке части головного мозга были строго наказаны.



Клан против Сферы

Smoke Jaguar вынудил нас, стоявших на запасном пути мехкоммандеров Внутренней Сферы, взяться за оружие и дать отпор превосходящим по силе и вооружению (так и хочется сказать "мехосам") Роботам Клана. Сражения разворачиваются на планете под названием Порт Артур, и всего нам предстоит провести пять операций по шесть миссий в каждой — а значит, до победы целых 30 успешно законченных миссий.

Каждая операция предваряется телевизионным выступлением наглой тетки-начальницы, из-за которой мы чуть не облажали все дело. Поэтому я предлагаю ее не слушать, а сразу читать брифинг, благо он составлен очень толково. Рекомендую заглядывать "на дно" текста — там могут встретиться весьма полезные советы по тактике прохождения и всякая интересная информация.

Ознакомившись с очередным заданием, мы подбираем команду: перевооружаем Роботов, назначаем пилотов и распределяем силы по тактическим группам. Всего в миссии могут принимать участие 12 Роботов, три тактические группы по четыре машины в каждой, плюс десяток единиц "обычной" техники, вроде танков и мобильных складов боезапаса.

Впрочем, далеко не всегда нам позволят взять в бой все 12 машин, к тому же капитаны космических транспортов, перевозящих нашу армию, выдвигают садистские требования по ограничению взлетного веса. Поэтому если ваш ударный отряд не "влезает" в корабль, ему придется немного "похудеть". Это к механикам.

Гараж

С самого начала игры мы уже владеем небольшим отрядом легких и средних Роботов, но, разумеется, истинного игрока не устраивает ни выбор моделей, ни установленное на них вооружение. Все с начала! К счастью, в виртуальном магазине можно почти всегда приобрести что-нибудь поновее. Далеко не все модели доступны со старта эпопеи, и столь желанные JagerMech и Awesome появятся в "продаже" только к середине игры.

Все Роботы, от невесомого Commando до стотонного тяжеловеса Atlas, продаются в трех различных комплектациях: с усиленной броней, с мощным вооружением и с установленным реактивным ранцем для прыжков (jump jet).

Многие игроки прошли игру, полностью проигнорировав jump jet'ы, другие же остались от них в совершенном восторге. Прыгучие Роботы, в отличие от своих ползающих собратьев, способны в мгновение ока перепрыгивать стены, забираться на утесы, а значит — выигрывать время. Представьте, что ваш легкий Робот преследуется отрядом тяжелых машин Клана. Вы можете завести гадов в лес и, найдя место, где деревья вытягиваются в полоску, прыгать туда-сюда, заставляя врагов обходить лес по периметру. Если при этом у противника нет ракет, вы легко расправитесь с ним, заодно давая пилоту развить свои навыки в стрельбе.

Арсенал

Разумеется, с купленных Роботов можно тут же снять все вооружение (господа, правая кнопка мыши — это удобно) и навесить припасенное на складе. Диапазон "цацек" весьма велик и знаком всем, кто хотя бы один раз играл в MechWarrior. Все оружие классифицируется по дальности действия — дальнее, среднее и ближнее, причем мы можем оснащать робота как угодно, в любой комбинации. Единственное ограничение — вес, все тот же неумолимый вес.

Проводя долгие часы за сравнительным анализом различных вариантов навески (занятие ничуть не менее увлекательное, чем сам процесс стрельбы), игрок постепенно приходит к выводу, что его обманули. "Иг-

рушки” Клана, захваченные в первых боях, значительно мощнее наших при одинаковом весе, легче при равных характеристиках, а порой и легче, и мощнее. Увы, оружие Клана не купишь в магазине, его можно добыть исключительно на поле боя. Так начинается охота: стреляем ценному зверю в глаз, чтобы не повредить шкуру. К середине игры мехкоммандер практически полностью отказывается от использования “родной” техники, а к концу его армию не отличить от армии Клана: одинаковые Роботы, одинаковое вооружение. Денег — сотни тысяч, но их некуда потратить, вот оно, преклонение перед Внешней Сферой.

Снарядив Роботов, осталось добавить самую важную деталь — установить “прокладку между креслом и рулем”, или просто назначить пилота. MechCommander — игра стратегическая, здесь нам не надо самостоятельно управлять двуногой машиной, целиться, высунув язык, и следить за температурой охлаждающего контура. По идее, всем этим должны заниматься наши пилоты. Посему на хорошие машины лучше сажать людей, знающих свое дело.

Разработчики не поленились записать для каждого пилота видеоролик со всеми видами докладов и оцифровать голос, что ужасно умиляет в начале игры и начинает бесить в конце. Все потенциальные работники автопарка имеют четыре характеристики — умение стрелять, вождение робота, прыжки и владение сенсорной техникой. Несмотря на размеры требуемых зарплат, наши бойцы демонстрируют весьма слабые боевые навыки. Правда, при надлежащей практике они быстро учатся. Здесь, как и в “Аллодах” или X-COM, имеет смысл специально “качать скилы” для выбранных персонажей — ролевой элемент, однако.

Ничего не вижу, ничего не слышу...

Восторги по поводу качества графики слегка утихают после первых десятков пройденных миссий: одинаковые цветовые гаммы, “картонный” рельеф и слегка “не от мира сего” 3D-модели зданий приедаются довольно быстро. Настроение здорово портил мой 166-мегагерцовый друг, благодаря которому все более или менее крупные сражения проходили рывками, не давая возможности насладиться роскошной анимацией.







Анимация между тем действительно хороша. Авторы не пожалели кадров, чтобы со смаком изобразить неспешно бредущих Роботов во всей их красе. Машины смерти поворачивают туловище вне зависимости от направления движения, шатаются, хромают и опрокидываются. Цена за подобную роскошь — 400 с лишним Мбайт дискового пространства, но если для вас это не проблема, все будет просто замечательно.

Музыка к игре не представляет художественной ценности и вполне может быть отключена, а звуки... здесь все прекрасно, особенно регулярные доклады членов отряда об обнаружении новых контактов. Эти же доклады, а также рожи соратников через некоторое время начинают доставать. (“А кого ты хотел, Мела Гибсона?” — это из трепа на неофициальном форуме MechCommander).

...ничего никому не скажу

Игра хороша от начала и до конца, но есть в ней что-то, мешающее заорать во всю глотку “Наконец-то!”. Глубокий самоанализ показывает, что организм не принимает интерфейс управления. Игра идет в реальном времени, но при этом претендует на

Одинаковые цветовые гаммы, “картонный” рельеф и слегка “не от мира сего” 3D-модели зданий приедаются довольно быстро.

звание “тактического симулятора”. Глупо тратить час на подбор вооружения и команды, а затем относиться к роботам, как к тупым юнитам из Red Alert — хватать всех в рамку и бросать на амбразуру. Хочется насладиться моментом.

Однако интерфейс не дает нам времени наслаждаться, заставляя


1. Кто быстрее — Робот или поезд?

судорожно работать мышью. Роботы не умеют строиться в формации и держать дистанцию — быстрые машины обгоняют медленные, растягиваясь в полоску, хотя по идее тяжелая техника должна до поры прикрывать легкую. Отсутствует система waypoint'ов, нам приходится нянчиться с каждой группой отдельно, а если они находятся в разных частях карты...

Идея со стрельбой по ногам и прочим частям тела мне кажется очень прогрессивной, но при таком профессиональном заболевании наших пилотов, как косоглазие, порой просто ПОПАСТЬ в робота — уже радость, никто уже не вспоминает про голову...

Иногда события берут слишком стремительный оборот, но игра не дает нам возможности остановиться и подумать. Мы не можем регулировать скорость течения времени, на паузе не разрешается отдавать команды, хотя это было бы весьма кстати. Я не предлагаю превращать MechCommander в turn based, это здесь ни к месту, но насладиться всеми возможностями игры — это наше право, которое разработчики у нас отобрали.



Сами миссии выглядят достаточно интересно: здесь и диверсии, и эскорт, и захват/оборона, однако записываться во время игры не разрешено, а все события на уровне раз и навсегда жестко определены "скриптом". Получается, что авторы как бы принуждают нас проходить одну и ту же миссию по нескольку раз, выясняя, когда и из-за какого угла выскочит враг, чтобы подготовиться и выйти из переделки с наименьшими потерями. Это не очень весело и, скажу больше, — рушит выстроенную атмосферу, которая здесь очень важна.

В остальном все прекрасно. Игра, несомненно, достойна, чтобы ее прошли хотя бы один раз. Если Battletech — это "ваше", вы получите массу удовольствия. Остальным рекомендую увлечься и поверить в происходящее — это лучший способ не замечать недостатков. А мы покидаем MechCommander с чувством легкого разочарования. Как всегда, хотелось чуть большего.

P.S. Да, кстати... Друзья, все еще пользующиеся пиратскими версиями! Осторожнее с MechCommander, говорят, в одну из партий попал новый вирус, который...



2. Пехота и артиллерия Клана предпочитают прятаться в кустах и появляться в самый неподходящий момент.

3. Ремонт техники после боя иногда влетает в такую копейку!

MechCommander

Разработчик	**FASA Interactive**
Издатель	**MicroProse**

Резюме

А счастье было так возможно... Прекрасная идея, грамотная реализация, но — не совсем продуманный интерфейс, слегка портящий все впечатление.

Системные требования

ОС	**Windows 95/98**
Процессор	**Pentium 133** (рек. Pentium 200+)
Память	**16 Мбайт** (рек. 32+ Мбайт)
CD-ROM	**4x** (рек. 8x)
Видеосистема	**SVGA, 2 Мбайта**

Дополнительная информация

- 200 Мбайт на HDD + 50 Мбайт свободного места для кэша
- При полной инсталляции требуется 400+ Мбайт
- Сайт разработчика: www.fasainteractive.com
- Сайт издателя: www.microprose.com

Рейтинги

Графика	**85%**
Звук	**80%**
Сюжет	**90%**

Интересность

86%

Команды с клавиатуры

Выбрать все юниты на экране	[e]
Снять выделение с юнита	[Shift] + левая кнопка мыши
Снять выделение со всех юнитов	правая кнопка мыши
Бежать	[Пробел] + левая кнопка мыши
Прыжок	[j] + левая кнопка мыши
Остановиться/Прекратить огонь	[Backspace]
Атаковать, стоя на месте	[c] + левая кнопка мыши
Атаковать на дальней дистанции	[l] + левая кнопка мыши
Атаковать на средней дистанции	[m] + левая кнопка мыши
Атаковать на короткой дистанции	[s] + левая кнопка мыши
Стрелять в голову	[8] + левая кнопка мыши
Стрелять в левую часть корпуса	[7] + левая кнопка мыши
Стрелять в правую часть корпуса	[9] + левая кнопка мыши
Стрелять по левой руке	[4] + левая кнопка мыши
Стрелять в центральную часть корпуса	[5] + левая кнопка мыши
Стрелять по правой руке	[6] + левая кнопка мыши
Стрелять по ногам	[1,3] + левая кнопка мыши
Пауза	[Esc]
Охранять	[g] + левая кнопка мыши
Установить мины	[f] + левая кнопка мыши
Отключить Робота	[Page Down]
Включить Робота	[Page Up]
Катапультировать пилота	[Home] + левая кнопка мыши на Роботе
Увеличить масштаб	[+]
Уменьшить масштаб	[-]
Многофункциональный дисплей	
Открыть/закрыть дисплей	[Alt]
Открыть/закрыть с окном Briefing	[Alt] + [b]
Открыть/закрыть с окном Data	[Alt] + [d]
Открыть/закрыть с окном Map	[Alt] + [m]
Открыть/закрыть с окном Salvage	[Alt] + [s]
Тактическая карта	
Вниз	[Ctrl] + [Стрелка вниз]
Влево	[Ctrl] + [Стрелка влево]
Вправо	[Ctrl] + [Стрелка вправо]
Вверх	[Ctrl] + [Стрелка вверх]
Увеличить изображение	[Ctrl] + [+]
Уменьшить изображение	[Ctrl] + [-]

Коды

Желающим обмануть игру придется как следует поработать, причем никто не гарантирует, что игра вдруг не "упадет" от испуга именно на вашем компьютере. Первым делом скачайте update до версии 1.8 (http://www.mechcommander.com/support/updates.html) и создайте в каталоге с игрой файл под легко запоминающимся именем ixtlriimceourl путем переименования файла windows.fit. После чего, легким движением руки...

Между миссиями

poundofflesh — плюс 1000000 Resource Points
rockandrollpeople — снятие ограничения по весу для данной миссии

Во время миссии

CTRL-ALT-W — "успешное завершение" миссии (сильная вещь!)
osmium — все роботы и прочая техника становятся невидимыми
lorrie — починка поврежденной брони/оружия
lordbunny — бесконечное количество артиллерийских ударов
mineeyeshaveseentheglory — вся карта
deadeye — все пилоты становятся снайперами (максимум "Gunnery")
framegraph — ничего особенного, просто подсчет кадров в секунду

Живой труп

Олег Хажинский

Я знал, что этот день придет. Игровая индустрия просто не может топтаться на одном месте так долго: революция в жанре RTS, то самое "третье поколение", про которое вам так долго втирали падкие до сенсаций журналисты, игра свежая, как глоток ледяного "Швепс-Биттер-Лемона", купленного на деньги Дениса Гусакова (dgusakov@game-exe.ru), — пришла. Вы скажете, мы могли давить их танками и раньше, и будете правы. Но только теперь, в играх третьего поколения, гады научились разбегаться из-под гусениц!

Krush, Kill & Destroy 2



жасно хочется продолжить рецензию в том же духе, но слишком многие читатели примут стеб за чистую монету. Верят, верят у нас еще печатному слову, не умащенному мириадами олигофренических смайликов! А зря. Krush, Kill & Destroy на днях обрел официальное продолжение — вторую часть. Австралийцы из Beam Software

Включать в игру три воюющих стороны вместо классических двух после выхода известной игры стало очень модно.

очень долго кормили и без того зажравшуюся игровую общественность демо-версиями, выпустив их в общей сложности рекордное количество — аж три штуки, за каждую расу.

В позапрошлом номере мы совершили весьма опасное путешествие на ту сторону земного шара и выяснили массу деталей относительно готовящегося проекта. Очень рекомендую. Продюсер KKnD 2 оказался так добр, что практически сделал за нас всю работу — вряд ли мне сейчас удастся рассказать об игре больше и интереснее, чем это сделал ее "папа". Зато мы перестанем нынче делать игре "у-тю-тю" и сделаем строгое лицо. Это тогда мы имели дело с малышом, а сейчас перед нами враг — опасный и жестокий, еще один хитрый клон, который пытается пролезть в ваши дома, закрутиться волчком в приводе CD-ROM и поразить мозг играющего вирусом KKnD.

Крибля, крабля...

Впрочем, к делу. У меня лично на клоны иммунитет, надеюсь, и у вас тоже. Новичкам переболеть KKnD вовсе не вредно — не самая плохая разновидность заболевания.

Если говорить кратко, перед нами все та же игра годичной давности, с более красивыми ландшафтами (Hi Color, елы-палы) и интерфейсом вер. 2.0, приведенным в соответствие с сегодняшним ГОСТом "Интерфейсы в C&C-клонах" (статья, кажется, #806 "О дальнейшем увеличении управляемости юнитов в условиях реального времени", подпункт 5). Кроме того, появился редактор миссий для многопользовательского режима, а сам режим значительно оптимизирован для быстрой работы при модемном соединении, но это никого не волнует, потому что все играют в StarCraft и в гробу видали K, K, а заодно и D.

Третьим будешь?

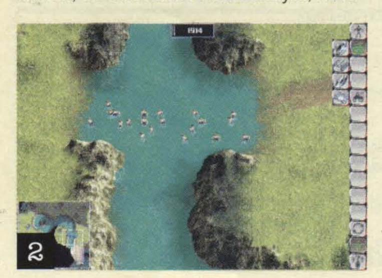
Включать в игру три воюющих стороны вместо классических двух после выхода известной игры стало очень модно. Заметьте, StarCraft-киллер местного значения Tiberian Sun тоже вот-вот разживется новым участником, хотя пока усиленно скрывает этот факт. С другой стороны, три расы — очень старая идея, реализованная еще в Dune 2. Скорее всего, именно "Дюна" и вдохновила австралийских девелоперов — это доказывает весьма схожая система выбора очередной миссии. Зона боевых действий разбита на два десятка регионов, стороны-участницы, по счастливой случайности, расположились в вершинах равностороннего треугольника и начинают постепенно пробираться друг к другу. Этот незатейливый ход внес определенное разнообразии в унылую череду миссий. Мы можем рвануть "по прямой", выбирая все более сложные миссии, а можем порезвиться некоторое время на мелководье.

Если вы вдруг не читали позапрошлого номера, то знайте, что к Уцелевшим и Мутантам присоединись перегревшиеся сельскохозяйственные роботы 9-й Серии, самый главный недостаток которых — нежелание умирать под колесами танков. Если вы вдруг вообще упали с Луны и ничего не слышали о ядерной войне 2010 года, которая стерла с лица земли все человечество, кроме героев игры KKnD 1, часть из которых успешно мутировала на радиоактивном солнце, а часть осталась в исходном состоянии, отсидевшись в подземелье, то мне вас просто жаль. Итак, сорок лет спустя старые друзья опять встретились, и, как говорят в чуждых нам кругах, понеслась...

Игравигру

Все осталось примерно таким же — и если вы прошли первый KKnD с удо-



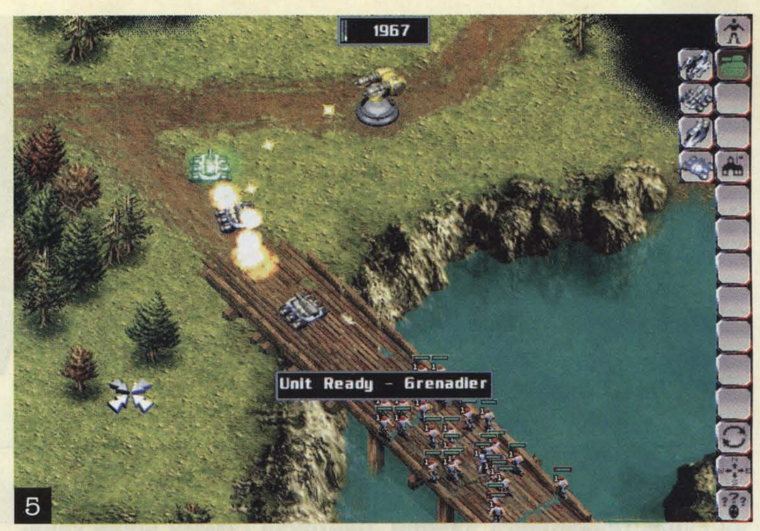


1. Вы не находите, что лицо этого ученого из племени Уцелевших носит очевидные признаки вырождения? Это пугает.

2. Солдаты не умеют плавать, но перейти реку вброд не против.







вольствием, то второй вас тоже не разочарует. И наоборот. Бесполезно сравнивать игру со StarCraft: в KKnD 2 воюющие стороны далеко не так "неповторимы", несмотря на разнообразный внешний вид. Одинаковое количество юнитов каждого типа и зданий, примерно совпадающие функциональные возможности — все это мы уже видели, и не раз.

Разработчики включили в игру редактор юнитов, позволяющий изменять их характеристики в многопользовательских играх. Бессмысленная вещь, на мой взгляд, и даже глупая. Мол, "сами настраивайте баланс сил, у нас не получилось". Но даже если вы не собираетесь рубиться с другом по сети, обязательно загляните туда — это даст представление о сильных и слабых сторонах каждой расы.

Пятьдесят гранатометчиков — по-прежнему весьма эффективный способ решения территориальных вопросов, однако новые охранные башни с мощным "противопехотным" оружием иногда мешают игроку расслабиться. Колесная техника давит пехоту, но, как вы уже поняли, теперь люди наматываются на гусеницы с меньшим энтузиазмом.

В целом миссии сделаны довольно интересно и иногда требуют для победы далеко не банальных ходов, хотя для опытного игрока пройти KKnD будет делом простым. Игра начинает тупеть к середине миссии, когда решение уже видно и победа почти в кармане. Тут на помощь приходит кнопка "+", которая избавит вас от жестоких приступов скуки во время "домачивания" вражеской базы.

Враг и сам не прочь атаковать наши укрепления, да только кто ж ему даст. Воспользовавшись новым в KKnD 2 правом — строить стены, мы заботливо перегораживаем все проходы, оставляя небольшие воротца, и сжигаем за собой мосты — теперь это тоже разрешено. Враг нападает разумно составленными группами, и нам всегда страшно, но мы всегда побеждаем: AI в KKnD 2 не пытается поставить под сомнение наши стратегические таланты. Что мне понравилось — враг из последних сил держит оборону, при этом возводит новые здания взамен разрушенных не на пепелищах, а где угодно.

Мала карта

Разработчики избавили нас от рутинной работы — строительства базы. К началу большинства миссий основные строения уже возведены, и нам остается только построить лабораторию и приступить к срочному апгрейду. Апгрейды, увы, приходится делать каждый раз заново и очень часто (пользуйтесь кнопкой Ins — это практично и недорого!). Каждое здание в KKnD 2 можно "улучшить" аж пять раз, причем новичку далеко не всегда понятно, куда следует в первую очередь вкладывать деньги и что дает следующий апгрейд. В этом смысле StarCraft и Dark Reign гораздо дружелюбнее.

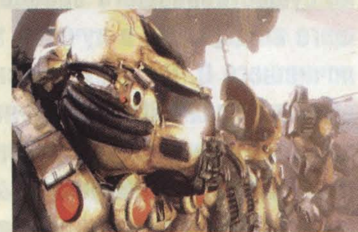
В целом же интерфейс управления подобен идеально заточенному лезвию, закаленному в горнилах кузни клонов. Аскетичная вертикальная полоска меню, находка первого KKnD, все еще здесь и все так же удобна. Юниты теперь обрели возможность двигаться по waypoint'ам, фабрики умеют переправлять готовую продукцию в заданное место — все как полагается. Скроллинг по правой кнопке мыши, принудительный огонь по alt, удачно сгруппированные "горячие клавиши" (см. внутренний хелп!) и особенно ценный "пробел", отменяющий предыдущую команду, — хорошо сбалансированный набор необходимых профессиональному игроку инструментов.

Единственное, что раздражает, — невозможность указать группе точку назначения на мини-карте. Да и сама мини-карта для многих уровней слишком уж "мини" — карта не влезает в нее и наполовину.

Все так же красиво

Земля прекрасна в своей "хай колорности". Изучая творения художников Beam Software, с грустью понимаешь, что честные 3D-ландшафты обретут детализацию и изысканность рисованных еще очень и очень не скоро.

Взрывы и огонь в 64K-цвете, несомненно, дают пятьсот очков вперед StarCraft и TA и доставляют определенное эстетическое наслаждение. Однако удивительно, что полупрозрачные взрывы соседствуют с "квадратными" углами "тумана войны" и тенями "в сеточку". Как вы, ребята, не ругайте Earth 2140, а Hi Color там использовался на все сто...



Другой недостаток KKnD, совершенно незаметный на картинках и сразу бросающийся в глаза в настоящей игре, — практически полное отсутствие "жизни" на планете. Вода слишком ленива, чтобы куда-нибудь течь, ветер настолько слаб, что не в состоянии сдвинуть с места хотя бы один листик на дереве. Красивая картинка на экране так и остается просто красивой картинкой — не больше.

Колесная техника давит пехоту, но, как вы уже поняли, теперь люди наматываются на гусеницы с меньшим энтузиазмом.

В отличие от пейзажей юниты в игре все время пребывают в движении, обнаруживая при этом полное отсутствие пластики. Hi Color совершенно не пошел на пользу обитателям KKnD — и мутанты, и роботы, и люди прорисованы одинаково плохо и оживлены в равной степени недостоверно.

Кода

При всем своем теплом отношении к C&C-клонам я не считаю необходимым подвергать KKnD 2 тотальной обструкции и "награждать" провальным рейтингом. Это очень качественная игра, и единственная ее проблема в том, что перед ней вышло примерно две тысячи пятьсот пятьдесят шесть подобных игр. Однако пока ВЫ покупаете такие игры, ОНИ будут их делать, а МЫ будем про них писать. Бодро и с огоньком. Намек ясен?

Krush, Kill & Destroy 2: Krossfire

Разработчик	**Beam Software**
Издатель	**Melbourne House**

Резюме

Родившийся сегодня KKnD 2 уже лежит в могиле, вырытой StarCraft'ом, и скоро надгробная плита Tiberian Sun навсегда скроет его от наших глаз. Запомним его таким!

Системные требования

ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 100** (рек. Pentium 166)
Память	**16 Мбайт** (рек. 32)
CD-ROM	**4x**
Видеосистема	**SVGA, 1 Мбайт**

Дополнительная информация

- Многопользовательский режим до 8 человек
- Игра комплектуется редактором юнитов
- Сайт разработчика: www.beam.com.au
- Сайт издателя: www.melbournehouse.com

Рейтинги

Графика	**90%**
Звук	**75%**
Сюжет	**85%**

Интересность

72%

3. Останки очень крупного животного — это не более чем мутировавшая муха дрозофила.

4. Размер имеет значение. Гранатометчики в подобных количествах представляют собой величественное зрелище.

5. Пока дешевые ATV отвлекают на себя огонь защитных башен, по мосту подтягиваются основные силы.

Занимательная робототехника

Олег Хажинский

Robo Rumble

Запутанный лабиринт индустриальных кварталов никогда не существовавшего завода. Цветовая гамма происходящего выдержана в лучших традициях безвременно почившего Q. Пиротехнические эффекты, пожалуй, обгоняют даже Unreal. 3D-пейзажи со свистом проносятся перед пораженным игроком, пока роботы самых различных форм и размеров молотят друг друга в узких коридорах виртуального поля боя. Это Robo Rumble, бывш. Reflux, made in Республика Полска.



Проект этот был замечен и восхвален нами чуть ли не полгода назад — в основном благодаря своему необычному внешнему виду. Шутка ли, роскошные 3D-пейзажи и эффекты, достойные лучших 3D-шутеров, — в стратегической игре! И это осенью 1997 года, когда TA еще пешком под стол ходил! Копнув чуть глубже, мы обнаружили целый клад. А точнее — конструктор боевых роботов. В интервью разработчики признались в любви к лучшей RTS всех времен и народов Nether Earth. Не стоит напрягать свой мозг, о племя поклонников трехмерных акселераторов, игра давно покоится на кладбище вместе со "Спектрумом 48K" и монитором "Юность". На самом деле, Nether Earth просто необходимо было возродиться на PC в новом облике, и совершенно не понятно, почему подобная идея не пришла в чью-либо голову раньше. Значительно потеплев к польским девелоперам душой, мы принялись ждать и провели в ожидании много месяцев. Игра вышла. Реакция — смесь радости и разочарования. Это замечательная игра, но, увы, она совершенно не похожа на Nether Earth...

Игра не вписывается в формат C&C-клона: нет ресурсов, которые надо рубить или высверливать, месторасположение "баз" предопределено заранее...

Робот не прост

Впрочем, довольно соплей. У нас война. Некая условная индустриальная зона, весьма скромного размера, две базы и много-много роботов. Назвать нематериальные светящиеся субстанции "базами" язык с первого раза отказывается, но работают эти комки света как положено — исправно генерируют пополнение.

Безусловно, Robo Rumble не вписывается в формат C&C-клона. Здесь нет ресурсов, которые надо рубить или высверливать, месторасположение "баз" предопределено заранее, а "жадная" экономическая система не дает возможности налепить даже пару десятков юнитов одновременно. Однако даже в таком, "тактическом", варианте, в игре остается очень много степеней свободы — благодаря конструктору роботов.

Палка, палка, огуречик...

Это сладкое слово — "конструктор"!.. В игре нет ни одного "фиксированного" дизайнерского решения — каждый обитатель Robo Rumble в буквальном смысле — дело рук наших. Посетив базу (не более чем нервный удар по "пробелу"), мы выбираем из палитры доступных компонентов требуемые запчасти, лупим по "энтеру" — и через некоторое время робот волшебным образом сотворятся прямо из воздуха.

Боевые роботы, как известно, устроены просто. Они состоят (в основном) из ног и туловища. "Ноги" бывают самые разные — и просто ноги, и гусеницы, и нечто паукообразное, и даже экзотический "телепорт". Конечно, каждая нижняя конечность имеет свои плюсы и минусы. Есть конечности дешевые, но медленные, есть быстрые, но слабые, а есть крепкие, но дорогие. Проблема выбора становится все более актуальной ближе к середине игры, когда местный Энштейн (очень жадный и мелочный старикан) сподобится изобрести их в должном количестве.

Туловище, не менее судьбоносная часть робота, содержит в своем чреве какое-нибудь жутковатое современное оружие. Впрочем, тот "лазер" который нам предлагают использовать на первых уровнях, годится лишь в качестве зажигалки. Со временем арсенал пополняется более мощными образцами, но, к сожалению, "абсолютного" оружия мы так и не дождемся: "эрейзер" бьет очень мощно, но наводится только на движущиеся цели, игнорируя неподвижные; импульсная пушка "пробивает" любое количество врагов на своем пути, но зато очень долго перезаряжается. Существуют и более "эксклюзивные" модели: к примеру, штуковина, которая выводит из строя всех

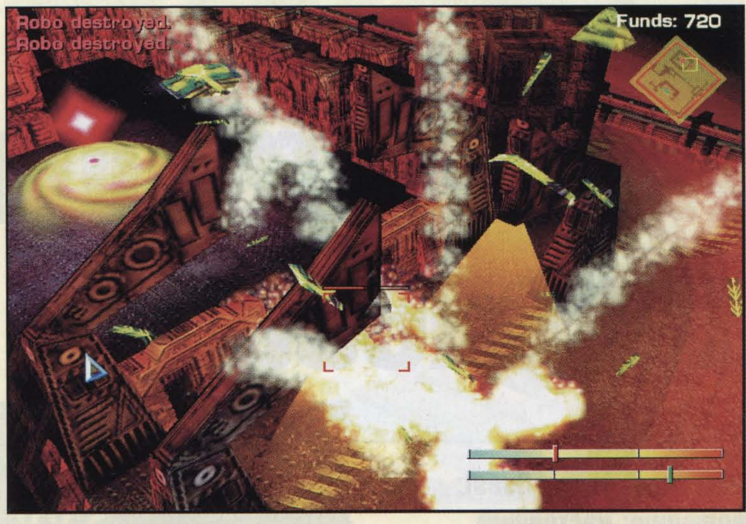


1. Пулеметы красных роботов попадают только в крайнего зеленого, а мои импульсные пушки пробивают их всех. Результат налицо — эффективная оборона при минимуме средств.



2. Необходимости в изменении масштаба увеличения почти нет. Крупный план, во-первых, лишает нас возможности видеть ситуацию в целом, а во-вторых, демонстрирует бездарный дизайн наших роботов. И то, и другое весьма неприятно.









вражеских роботов в определенном радиусе, или "гранаты", на время замораживающие несчастных. Ловко брошенная граната, кстати, способна превратить местный водоем в ледяной каток и открыть путь для массированной атаки в обход мостов.

Последний штрих, который можно добавить перед отправкой робота в серию, это... нет, не голова. Голова роботам в этой игре, к сожалению, совершенно без надобности — вы думаете за всех. Бустер — дополнительная скорость, огневая мощь, скорострельность или защита, из множества доступных вариантов мы можем выбрать только один, и за деньги, разумеется.

Увлекшись моделированием, мы очень быстро обнаруживаем на своем финансовом счету голый нуль: доступных средств хватило лишь на то, чтобы заказать 4-5 машин. Когда следующая зарплата — не сообщается.

Снаружи

Если вы не располагаете 3D-акселератором, пропустите эту главку и разделите на два рейтинг "Графика" в конце рецензии. Robo Rumble — это трехмерный мир, в который допускаются только специально подготовленные игроки. Требования не слишком высоки по сегодняшним меркам: Voodoo и P166 хватит с головой, игра будет летать со свистом. Более мощные процессоры потянут "Робо" и без 3D-ускорителя, но смысл? Прозрачная вода, цветное освещение и сглаживание текстур сменяются мрачными крупнозернистыми пейзажами, в которых только опытный глаз сумеет отыскать знакомые места.

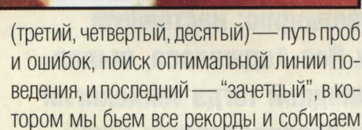
На сегодня, без сомнения, Robo Rumble — самая красивая стратегическая игрушка в мире. Однако меня поражает, как неблагодарны игроки (в моем лице)! Через день вы перестанете обращать внимание на все эти красоты, как будто их и нет. От того, что роботы в игре полигональные, RR не становится интереснее (тем более что они явно страдают рахитом). Так что, отдав дань технологиям, перейдем к разбору полетов.

Диснейленд для одного

Robo Rumble страдает от двух недостатков. Первый — это полное отсутствие сюжета и всего того, что в целом принято называть "атмосферой". Того, что есть, скажем, в Myth или X-COM. Формально сюжет, конечно, наличествует, но он настолько притянут за уши, что тратить на него время не хочется. Каждый уровень — это не более чем еще одна "тактическая задачка", совершенно абстрактная и никак не связанная ни с сюжетом, ни с предыдущими миссиями. Дизайн уровней, бесспорно, красивых до смерти, также не несет в себе никакой смысловой нагрузки и потому напоминает уровни Quake 2: все эти трубы, вентиляторы, канатные дороги и каналы явно поставлены здесь "для нас" и еще раз подчеркивают искусственность всего происходящего.

Второй "недостаток" является достоинством для большей части поклонников стратегий в реальном времени. Дело в том, что игра очень "быстрая". Robo Rumble не даст вам расслабиться ни на минуту, ее девиз "не стой, а то замерзнешь". Размышлять практически некогда — игра не умеет ставиться на паузу даже тогда, когда мы конструируем новых роботов. Разумеется, "записаться" разрешается только между миссиями.

Любители создавать "надежные тылы" никогда не добьются здесь успеха: в RR побеждают исключительно поклонники активных боевых действий. Не стоять на месте, не оставаться пассивным свидетелем, всегда лезть в атаку, быстро, быстро, быстро! В конце каждого уровня подводятся итоги: за сколько минут пройдена миссия, сколько роботов с каждой стороны полегло, какие повреждения понесли базы. По итогам игрокам выплачиваются крупные денежные премии, на которые впоследствии приобретаются очень важные апгрейды и всякая секретная информация. Поэтому, как правило, любая миссия играется по три раза. Первый раз — ознакомительный, чтобы разобраться в раскладке сил и изучить рельеф, второй (третий, четвертый, десятый) — путь проб и ошибок, поиск оптимальной линии поведения, и последний — "зачетный", в котором мы бьем все рекорды и собираем



Robo Rumble — это трехмерный мир, в который допускаются только специально подготовленные игроки.

10000000 долларов. Здорово, но следует заметить, что проходить десять раз один и тот же уровень — не всегда весело. Это удовольствие из мира платформенных "сайдскроллеров", в которые я лично никогда не врубался.

Прошу, однако, занести в протокол, что RR требует стремительных, но вовсе не тупых действий. При всей своей "активности" игра оставляет гигантский простор для всяких тактических хитростей. Как бы мы ни жаловались на упрощенную экономическую модель и бедность в оснащении роботов, все это сделано неспроста — таким образом разработчики сохранили игровой баланс. Когда действующих лиц в игре наперечет, и каждое имеет свои уникальные возможности, а тупой враг (ну тупой он, тупой, что поделаешь!) прет со страшной силой, неволей начинаешь тревожить спящий мирным сном разум в поисках оптимального, красивого и эффектного решения. Только в отличие от многих других стратегических игр здесь вам понадобятся еще верные руки и крепкие нервы, чтобы привести в исполнение свой план. Если вы считаете, что у вас все на месте — добро пожаловать в RTS "третьего" поколения. Здесь все как прежде.

P.S. Друзья, я совсем забыл про multiplayer до четырех человек, который в свете компактных карт и неограниченного (хорошо, несколько тысяч) количества юнитов обещает быть экстремально веселым.

Robo Rumble

Разработчик	**Metropolis**
Издатель	**TopWare**

Резюме

Игра для настоящих людей, у которых все прекрасно — и руки, и голова, и нервная система, и 3D-акселератор. Если вы подозреваете, что чего-то в представленном списке у вас пока нет — не тратьте время, вас ждет разочарование.

Системные требования

ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 133** (рек. Pentium 200)
Память	**16 Мбайт** (рек. 32)
CD-ROM	**4x** (рек. 8x)
Видеосистема	**SVGA, 1 Мбайт**

Дополнительная информация

- Рекомендуется 3D-ускоритель
- Многопользовательский режим до 4-х человек
- 40 Мбайт на HDD
- Сайт разработчика: www.metropolis.com.pl
- Сайт издателя: www.topware.com

Рейтинги

Графика	**98%**
Звук	**90%**
Сюжет	**60%**

Интересность

85%

3. Вентиляторы "сдувают" проходящих мимо роботов в бассейны с кислотой. Система waypoint'ов в игре отсутствует, а потому каждому приходится показывать правильную дорогу индивидуально.

4. Парень, распространяющий вокруг себя концентрические круги, вводит окружающих врагов в состояние комы, предоставляя товарищам возможность хорошенько прицелиться. Пара таких ребят в атакующей группе значительно снизят ваши потери.

"И никакой не Стокгольм,
А Ленинградская военная часть..."
Tequilajazzz

Блеск и нищета полиции Лос-Анджелеса

Олег Хажинский

Появившись на свет в конце 1996 года, Police Quest: SWAT произвел маленькую революцию: настоящий боевик из жизни полицейских Лос-Анджелеса, выполненный с применением остромодной тогда технологии Full MotionVideo, вызвал среди повзрослевших детей море восторга. Наверное, именно поэтому любой рецензент, которому попала в руки только что вышедшее продолжение игры, приговорен большую часть времени заниматься поиском отличий с оригиналом. Заниматься — чтобы "преуспеть". Ведь это все равно, что сравнивать UFO: Enemy Unknown с квестом UFO's — похожи только названия.

Police Quest: SWAT 2


1



прочем, я хватил лишку. Совпадает еще и тема — американский спецназ. Совпадают действующие лица: завзятые поклонники сериала Police Quest узнают старых, еще по первым CGA-квестам, знакомых. В остальном же квестоманов ждет жесточайший облом: новая игра сделана в жанре стратегии в реальном времени, и если в прошлой игре ваши приключения были несколько "одноразовыми" и слегка "впечатанными мелом в асфальт", то SWAT 2 может стать пристанищем на многие месяцы. При одном условии — если вы не сотрете игру в первые часы знакомства.

Помимо "отсутствующей" графики, у SWAT2 очевидные проблемы с "learning curve". Говоря по-нашему, игру надо долго и упорно осваивать.



Стереть немедленно!

Это первое желание, которое возникает у игрока при виде SWAT 2. Игра ожидалась, ставилась в один ряд с X-COM, "Солдатами на войне" и Commandos, Sierra давила на психику обильной рекламой, и вдруг... такое.

Грубо говоря, происходящее на экране выглядит настолько убого, что отбивает всякое желание "копаться" в игре дальше.

Помимо "отсутствующей" графики, у SWAT2 очевидные проблемы с тем, что у американцев называется "learning curve". Говоря по-нашему, игру надо долго и упорно осваивать, что в сочетании с российским пренебрежением к документации и прогрессирующей тупостью практически означает полный провал.

Я прошел через все фазы: от полного неприятия, через самопринуждение, к азарту "я, и не разберусь?!" и торжественному примирению со SWAT 2 в финале. Увлечение игрой охватывает меня все глубже, поэтому поспешу рассказать о ней все самое плохое, что еще помню.

Все самое плохое, что он помнит

Бесстыдный Windows-интерфейс, с серенькими кнопочками. Скорее всего, написан на Visual Basic. Полный минимализм в оформлении: о таких понятиях, как "стиль" или "атмосфера игры" говорить просто бессмысленно.

Игра идет на любом разрешении, но при 1024x768 герои выглядят вертикальными столбиками пикселей, а графика начинает ползти. "Столбики" нарисованы от руки и перемещаются весьма вяло. Один спецназовец с трудом отличается от другого, и все вместе — от террористов и простых прохожих. Кто это — испуганная жертва или маньяк с опущенным автоматом, выясняется только в морге. Так возникают ненужные жертвы.

Противогазы, полицейские щиты и десятки прочих предметов в игре можно использовать — но только "виртуально": на внешнем виде сотрудников это никак не отразится.

Архитектура "тайлового" происхождения, много объектов, но все ужасно нарисованы. Плоские спрайтики взрывов, бедные цветовые гаммы и совершенно непонятный, неправильный, корявый интерфейс управления. Последнее, что запоминает игрок, перед тем как про-

1. Это так называемый "динамический" вход — если не получилось открыть дверь фомкой или отмычками.







ститься с игрой навсегда, — непредсказуемое поведение террористов и ощущение собственной беспомощности.

Дайте игре шанс

Разработчики, впрочем, чувствуют себя прекрасно и полны гордости за свое детище. Да и цифра в 150000 скачанных за неделю демо-версий тоже както настораживает. 150 тысяч идиотов — а я умный? Начинаем копать, и на поверхность всплывают очень интересные подробности.

Во-первых, мы говорим об игре, выступающей в весовой категории X-COM. Мы сколачиваем команду профессионалов, выбирая более чем из сотни совершенно различных людей. Мы покупаем им вооружение и оборудование, тратим деньги на тренировку их способностей и скорбим, когда теряем старых товарищей.

Во-вторых, мы говорим о симуляторе действий спецназа, и здесь игре просто нет равных. SWAT 2 претендует на звание "документальной" игры, ведь при разработке всех миссий (а их 30 — пополам за SWAT и террористов) за основу взяты реальные события. Отсюда специфика — хирургически точные операции, минимум жертв, зеркальца на проволочке, тараны и наручники, слезоточивый газ и телефоны для переговоров с террористами. Интересно.

В-третьих, наши противники ведут себя необычно. Разработчики напирают на тот факт, что цель компьютерных персонажей — не "победить" любой ценой, а вести себя "естественно" в любой ситуации. Действия противника не предопределены заранее, поэтому угадать, что нас ждет в следующую секунду, очень сложно — можно полагаться только на здравый смысл. Одна и та же операция при многократном повторении может проходить по-разному, террористы, как им и полагается, то отчаянно "тупят", то проявляют подлинный гений.

Паблик рилейшнз и бюджет

Каждая миссия предваряется объемистым брифингом, ПОСЛЕ которого мы приступаем к подбору команды и раздаче вооружения. Миссию проиграть нельзя. Она заканчивается сама по себе, когда сочтет нужным. Даже потеря всех своих людей, массовое уничтожение невинных жителей и полный провал миссии не будут означать конца вашей карьеры.

Зато в финале операции вы попадаете на "Страшный суд". Кто-то незримый, беспристрастный и всеведущий подсчитывает каждый выстрел, каждый синяк на теле заложника, каждое разбитое окно и, конечно, количество трупов. Зачем? По результатам статистики власти оценивают качество нашей работы и, следовательно, решают вопрос финансирования. Система взаимоотношений с власть имущими очень сложна и подробно описывается в документации. К примеру, на общественное мнение очень хорошо влияют пикантные подробности: мы оперативно оказали помощь истекающему кровью заложнику или обнаружили у террористов спрятанные наркотики. Нам же следует запомнить главное: чем чище мы провели операцию, тем больше денег у нас будет.

Зачем полицейским деньги? О, есть тысяча способов их потратить! Сотрудники просят зарплату — раз. Оружие и вспомогательные средства стоят денег — два. Регулярные тренировки личного состава ежемесячно наносят страшный удар по нашему бюджету. А без них никак — террористы в подвалах тянут с груди 180.

Кстати, о террористах. Вот где жизнь! Никаких тебе правил. Хочешь — пристрелил из автомата маленькую девочку. Хочешь — бросил гранату в жилой дом. Стрелял по полицейскому, а попал в упитанную даму? Ничего страшного, кушать меньше надо. Однако, как ни странно, и у террористов есть достаточно жесткая организационная структура, скромные зарплаты и непременные тренировки после каждой миссии. Кстати, если вы все-таки решите играть в SWAT 2, рекомендую: начните за "плохих", это море веселья и радости!

Прием на работу и воспитание кадров

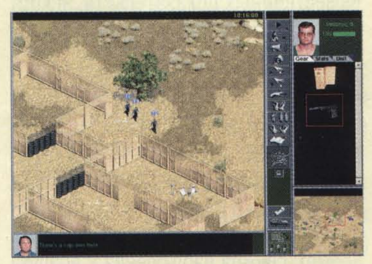
Для новичков разработчики создали и оснастили один "элемент" (аналог взвода в войсках) и двойку снайперов. Игрок может, не особо напрягаясь, пройти этим "элементом" миссий шесть. Не понадобится ни тренировать людей, ни беспокоиться об их здоровье, даже снайперы не пригодятся. Однако пусть вас не обманывает кажущаяся безмятежность полицейской жизни. Попробовав миссию номер семь, вы будете очень жалеть, что не воспитали за время игры три-четыре "элемента", а к концу игры без команды в 6-7 прекрасно тренированных "элементов" просто не обойтись (а это уже больше трети всего состава SWAT).

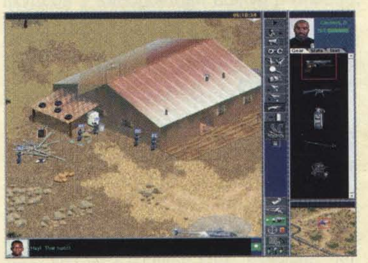
Кстати, о террористах. Вот где жизнь! Хочешь — пристрелил из автомата маленькую девочку. Хочешь — бросил гранату в жилой дом.

Вывод один: кадры надо взращивать с самого начала, лелеять их и холить, а также восстанавливать игру при потере ценных членов экипажа. Пресловутый "элемент" обычно состоит из пяти человек, каждый из которых занимает свое место, — лидер, два "ассаултера" (рабочие лошадки и пушечное мясо), разведчик и человек прикрытия.

К лидерам "элементов" предъявляются особенно высокие требования. Вы не можете просто взять человека с сАмой квадратной челюстью и сделать его начальником. Нет, кандидат должен еще иметь высокие рейтинги в разнообразных дисциплинах и пройти сертификацию. Лидер должен знать и уметь все, что знают и умеют ВСЕ его подчиненные, владеть всеми видами вооружения, уметь хорошо драться "голыми руками" и оказывать медицинскую помощь. Лидеров надо "лепить" заранее, выбирая наиболее толковых ребят и вкладывая деньги в их обучение.

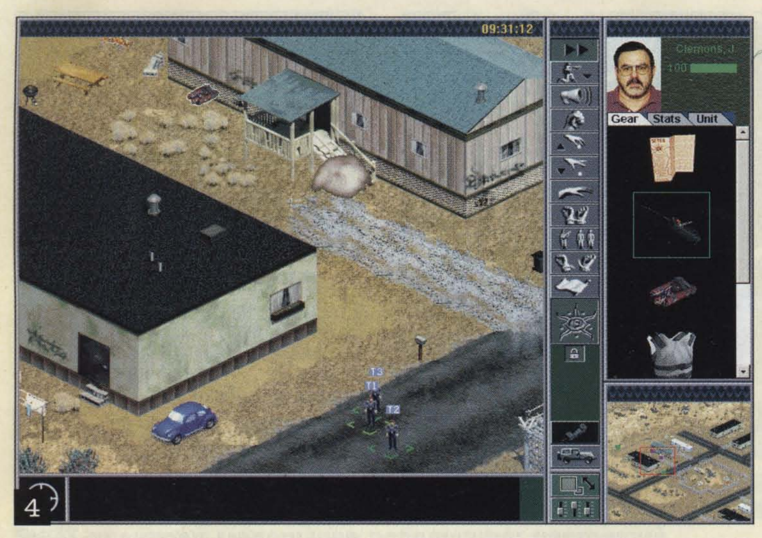
Среди разведчиков очень высок процент смертности — именно они

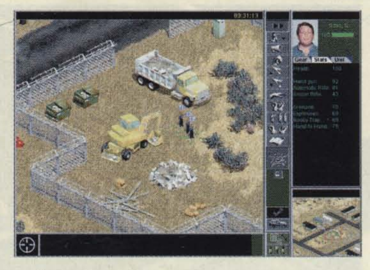


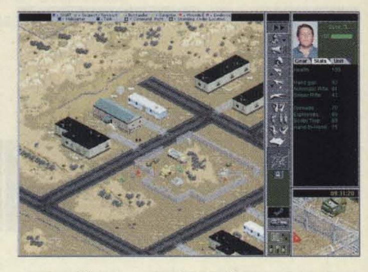


2. Аэропорт — любимое место террористов.

3. Вместо "элементов" у террористов — ячейки, по три человека в каждой. Этих ребят я отобрал лично, это гении стрельбы из автоматического оружия. Сейчас займемся KKnD.







лезут в пекло первыми, именно им приходится сидеть под окном с зеркальцем, ползти со взрывчаткой через всю площадь и вообще подвергаться всяческим опасностям. Поэтому разведчики должны пройти сертификацию на звание эксперта по взрывчатым веществам и K9 (да, да — собачки в игре тоже присутствуют).

Гениальная идея и отвратительная реализация. Офицеры могут дразнить террористов, вынуждая их бросить заложника и открыть огонь...

Последний в троице — "rear guard", или человек прикрытия, обычно "прикрывает" задницу разведчика, а в неожиданных случаях должен обеспечить отход всего "элемента". Он должен в совершенстве владеть "шотганом", так как эта игрушка поражает все живое в 15-градусном конусе, и меткость бойца играет далеко не последнюю роль.

От рабочих лошадок, "ассаултеров", сертификатов не требуют и гоняют на черновую работу — сбор вещественных доказательств, эскорт заложников в безопасное место и тому подобное.

Помимо "элементов" в операциях принимают участие отряды снайперов, которые обычно состоят из двух человек — стрелка и наблюдателя, люди из K9, психологи (чья задача — трепаться с террористами и всячески тянуть время), служба наблюдения с воздуха и, разумеется, наше начальство, которое периодически лезет с гениальными советами.

За черной маской

Реальное время не шутка. Особенно если нельзя записываться и во время паузы раздавать команды. Тем более когда "элемент" без нашего участия способен лишь на уничтожение поднявшего оружие психопата. То есть возможна ситуация, когда прямо под носом у пяти здоровенных лбов, весело помахивая "калашом" (но не целясь в прохожих, ни-ни), проходит арабский террорист, а лидер "элемента" только беспомощно докладывает: "Вижу подозреваемого". Бред-с.

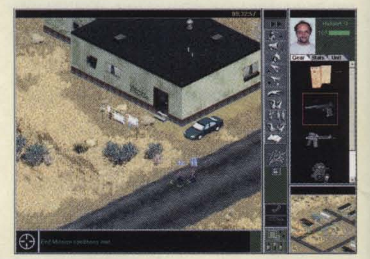
Играть непросто, а когда операция сложная — очень трудно. Самая большая проблема — координировать действия различных "элементов" между собой. У спецназовцев есть понятие "динамичный" вход. Это когда танк ломает стену, группа товарищей врывается в здание и подавляет все, что движется. В эти секунды контролировать ситуацию практически невозможно, и террористы могут сделать все что угодно: открыть огонь, взять заложников, забросать вас гранатами, сдаться или просто убежать. Не поймешь их...

Сторонникам силового решения вопроса лучше вообще не играть за SWAT, а сразу переметнуться на сторону террористов. Полицейские живут в сложном мире правил и ограничений. Когда полицейский убивает человека, он отстраняется от дела на время расследования, даже если в конце его ждет медаль, и все это знают. А если медаль не ждет — сотрудник SWAT "выпадает" из игры на пару миссий. Рецидивисты, замеченные в злоупотреблении служебным положением, будут уволены. Это создает очень интересную ситуацию, аналогов которой нет ни в одной игре: мы вынуждены беречь не только самих себя, но и террористов тоже! И перепробовать все доступные мирные методы — прежде чем нажать на спусковой крючок...

Итого

Гениальная идея и отвратительная реализация. Офицеры могут дразнить террористов, вынуждая их бросить заложника и открыть огонь, я вам не говорил? Террористы могут убедить заложников в своей правоте и завербовать на свою сторону...

Игра способна создавать тысячи гениальных сцен из лучших боевиков в секунду, но мы не увидим их из-за отвратительной графики и не сможем вмешаться из-за неудобного интерфейса. Я не знаю, о чем думали боссы Sierra, выпуская игру на свет божий в ТАКОМ виде. Вполне возможно, несколько сотен тысяч активно действующих фанатов Police Quest и купят свои коробки, но SWAT 2 может рассчитывать на большее. Идея требует качественной оправы, и я очень надеюсь, что мы получим ее... в SWAT 3.





Police Quest: SWAT 2

Разработчик	**Yosemite Entertainment**
Издатель	**Sierra**

Резюме
Игра далеко не так отвратительна, как может показаться. Приложите определенное усилие, и SWAT 2 откроет вам свой богатый внутренний мир.

Системные требования

ОС	**Windows 95/98**
Процессор	**Pentium 133** (рек. Pentium 166+)
Память	**16 Мбайт** (рек. 32+ Мбайт)
CD-ROM	**4x** (рек. 8x)
Видеосистема	**SVGA, 1 Мбайт**

Дополнительная информация
- Web-страница игры: http://www.swat2.com

Рейтинги

Графика	**60%**
Звук	**75%**
Сюжет	**95%**

Интересность
77%

4. Взрывное устройство, управляемое по радио, в действии. Я ожидал, что этот дом снесет начисто. И что мы видим? Правильно, ничего не видим. Обидно...

5. Эта стычка войдет в историю как "сражение около сушки для белья". Мои религиозные фанатики положили здесь человек пять, включая одного из своих, которого вели под конвоем.

На границе

Андрей Люмтюгов

Давно отмечено: самые интересные вещи получаются в искусстве на стыке жанров, а в науке — на стыке дисциплин. Разработка игр в равной степени относится к тому и другому, а потому "пограничная" работа в этой области также дает хорошие результаты.
Не так давно был предпринят ряд попыток сделать игру на стыке стратегии и RPG. Последняя ("Аллоды") была весьма удачной.

Fields of Fire: War Along the Mohawk



ругое дело, что она вовсе не последняя. Empire Interactive выпустила игру Fields of Fire: War Along the Mohawk, работающую примерно по тем же принципам...

Взгляд с высоты

Кратко охарактеризовать FoF довольно просто. Это — real-time, в котором участвует небольшое количество пер-

1757 год, места, где впоследствии пройдет американо-канадская граница. Собственно, речь и идет о ее образовании...

сонажей, имеющих свою статистику, умения и барахло. Напоминает "Аллоды", правда? Real-time реализуется путем выполнения различных миссий, на которые вас посылает начальство.

Ну, конечно, на уровне мелочей у этих игр различий довольно много. Но до мелочей мы еще дойдем. А вот многие основные моменты совпадают. В FoF есть три типа действующих лиц. Во-первых, это главный герой (он имеет особое качество: с его гибелью игра мгновенно кончается). Во-вторых, помощники главного героя. Они имеют точно такую же статистику и проч., но их гибель не влечет столь фатального результата. И в-третьих, есть массовка — юниты (чаще всего это простые солдатики), из всех атрибутов имеющие один лишь lifebar. Таким образом, массовые сражения в FoF — вещь вполне допустимая.

Все это прекрасно и даже замечательно, но возникает законный вопрос: с кем и ради чего там надо воевать?

Англичане, французы, индейцы...

Время и место действия FoF абсолютно точно совпадает с временем и местом действия куперовского "Последнего из могикан" (интересно, говорит ли что-нибудь это название поколению, выбравшему эту гадость "Пепси"?). Итак, 1757 год, места, где впоследствии пройдет американо-канадская граница. Собственно, речь и идет о ее образовании. США, разумеется, еще не существуют. Бои ведутся между английскими и французскими отрядами; на стороне и тех и других временами выступают какие-либо индейские племена.

Ну а вам предстоит выступить в роли командира небольшого (5-6 человек) отряда, выполняющего особые задания коменданта форта. Выражаясь современным языком, ваше дело — спецназ и рейд. Кстати сказать, годом раньше англичанин майор Роджерс начал формирование особых отрядов специально для борьбы с индейцами; участники этого дела получили название "рейнджеров" — и название это дожило до наших дней. Если вы решили играть за англичан, то в списке фигур, предлагаемых для вашего виртуального воплощения, помимо простых военных, фермеров и индейцев будет и несколько рейнджеров.

Стратегия...

Все довольно традиционно. Обводим юниты рамкой — и вперед. Есть, конечно, ряд нюансов, благодаря которым FoF становится похож скорее на Close Combat, чем на C&C. Во-первых, это отсутствие производства чего и кого бы то ни было, а во-вторых, наличие строений, дающих дополнительную защиту в бою (несмотря на разведывательно-диверсионный характер большинства миссий, вам довольно часто придется вступать в открытый бой с неприятелем).

Конечно, до CC FoF в этом отношении далеко. Ни постройки, ни складки местности, например, совершенно не ограничивают поле зрения. Каждый персонаж наделен областью, в которой все замечает. Интересно, что эта область имеет полукруглую форму, то есть за спиной юнита мгновенно начинается fog of war.

Особого разнообразия в этих самых юнитах нет и быть не может — в основном приходится иметь дело с пехотой. Но вам также дадут поплавать на каноэ и пострелять из пушек.

Существует также достаточно большой набор общих команд, которые можно отдавать выбранной группе (как мы помним, в FoF случаются крупные сражения).

Часть игры отдается форту: надо следить за наличием солдат на его стенах. Кто-то ведь должен оборонять вашу базу, когда вас нет дома.

Кстати сказать, герои на порядок сильнее "пушечного мяса". Особенно если они хорошо экипированы.

Ну и, конечно, каждый юнит имеет два рейтинга мощности — для стрельбы и рукопашного боя; стрельба характери-



1. Герои, герои...





зуется дальностью, точностью и наносимым ущербом. Кроме того (вот они, истории об отважных зверобоях!), можно строить ловушки врагу — волчьи ямы, капканы и петли. Все это хорошо заметно и легко обходится. (А вот у противника с этим проблемы — его солдатики лезут прямо на ловушки и бесславно погибают. Впрочем, недостаткам игры посвящена отдельная главка.)

Интересно, что до, после и в процессе каждой миссии можно заниматься охотой. После того как дело сделано, можно довольно продолжительное время шататься по лесу вокруг родного форта, охотясь на медведей и оленей. Оленьи шкуры идут на продажу, а деньги... Кстати, вот мы и подошли к рассмотрению другой стороны игры.

...с элементами RPG

Так вот, деньги. Деньги идут на приобретение различных артефактов (воспользуемся ученым словом) для героев. Цели этого стандартны: усилить оружие, защиту или приобрести какие-нибудь дополнительные способности.

Количество "баров" невелико — жизнь, сила, меткость, интеллект, опыт, мораль, быстрота (чисто RTS'овское качество). В приобретении опыта интересен такой момент: у каждого персонажа существует некий базовый уровень, растущий по мере действия (как всегда). Но если герой долго расслабляется (на каждую миссию команду надо собирать заново), то свой опыт он теряет — до начального уровня. Такое бывает куда реже.





Ну и, само собой, skill'ы. И тоже две графы: что мы уже умеем и чему можем научиться. Правда, таланты абсолютно не имеют уровней. Либо умеешь плавать, либо нет.

Имея соответствующую способность, научиться можно двумя путями: купив в лавке определенную книгу или просто посмотрев, как это делает тот, кто уже умеет (еще один оригинальный момент). Правда, мне кажется немного неправдоподобной возможность выучить иностранный язык, просто услышав, как коллега заговорил не по-нашему.

Надо сказать, что наряду с обычными skill'ами (умение ставить ловушки, чтение следов и т.д.) в FoF есть и явно фантастические. Например заколдовать енота (он украдет что-нибудь в лагере врага, и никто к нему, разумеется, не привяжется). Или увидеть поле боя глазами парящего над ним орла. Все-таки до чего современный человек уважает шаманов! Не волшебников, а именно шаманов.

Чисто внешне

Нельзя сказать, что графика потрясает. Особенно по теперешним временам, когда все большее число создателей RTS обращают взоры к 3D-ускорителям, скоростной трехмерной графике, динамическому освещению, voxel-технологиям и прочему. В этом отношении FoF — довольно примитивная игра.

На поле боя все выглядит очень мелким, но нам не привыкать. Функция увеличения есть — и это лучший способ посчитать пиксели в спрайтах.

Ну и смена обстановки. Приходишь на другую карту, а там — хлоп! — уже ночь. Или того хуже — зима.

Потом эти деревья, скрывающие неприятельские юниты. То есть, на самом-то деле, ничего они не скрывают и все друг друга видят — но только не при виде сверху, когда надо кого-либо для чего-либо выбрать.

С другой стороны, мгновенной реакции отторжения тоже не возникает. Общий итог: где-то на тройку с небольшим плюсом.

Звук получился куда менее благополучным. Я имею в виду аудиоэффекты — начиная с мрачного орлиного карканья и кончая треском песка под ногами. Кроме того, сам подбор эффектов сделан неудачно. Волчье рычание не разносится на километры — а в этой игре запросто.



А вот это уже совсем никуда...

О тупости неприятельских юнитов уже упоминалось. Но нарекания вызывает и поведение своих. Не очень хорошо отработан алгоритм "рассасывания пробок". Есть и несколько откровенных багов, также связанных с движением. Кроме того, мне не очень понравилось происходящее в форте. По которому свободно гуляют медведи или просто враги. Причем на игру в целом это особого влияния не оказывает.

Но, пожалуй, самый неприятный момент — использование вашего мешка. Во-первых, это примитивно. Лопата по размерам больше, чем кроличья лапка, но и то, и другое помещается в одну ячейку (а вспомнить хотя бы Diablo). (Ячеек всего восемь. Не густо.) Во-вторых, эти оружейные апгрейды. Покупаем к мушкету новый ствол, новый прицел, новые пули — тут все правильно, именно так из швейной машинки Зингера и делается turbo plasma rifle. Но не думайте, что эти части надо присобачить к мушкету. Их надо таскать с собой в inventory (!), и они выполняют роль неких амулетов, в присутствии которых потенциал оружия растет. Inventory, повторюсь, штука очень небольшая. Вот это новшество!

Skill'ы. Их жестко заданный набор для каждого персонажа. Я понимаю, что заколдовывать орлов не каждому дано, но что может помешать человеку научиться смотреть в подзорную трубу?

И еще несколько моментов... так, на уровне простого недосмотра.

И чем все закончилось?

Вещь получилась не самая интересная. Даром, что на стыке жанров. Обе ее составляющие страдают довольно серьезными недостатками, к которым добавляются, скажем так, не очень впечатляющий уровень оформления и наличие довольно сильных конкурентов. С другой стороны, Fields of Fire — это гораздо интересней, чем клоны C&C.

Общий вывод такой. Пожалуй, я еще немного поиграю в эту вещь после того, как сдам все материалы... Или в "Аллодов"... Не знаю, короче.

Fields of Fire: War Along the Mohawk

Разработчик	**Empire Interactive**
Издатель	**Empire Interactive**

Резюме

Средняя по силе RTS/RPG. Но это сочетание не такое уж частое — в отличие, к примеру, от сочетания "C&C".

Системные требования

ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 90**
Память	**16 Мбайт** (рек. 32)
CD-ROM	**4x**
Видеосистема	**SVGA, 1 Мбайт**

Дополнительная информация

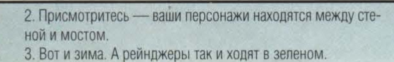
• Многопользовательский режим: нуль-модем, модем, IPX, TCP/IP

Рейтинги

Графика	**70%**
Звук	**60%**
Сюжет	**75%**

Интересность

75%



2. Присмотритесь — ваши персонажи находятся между стеной и мостом.

3. Вот и зима. А рейнджеры так и ходят в зеленом.

4. Тогдашнее оружие давало много дыма...

5. К цели — прямо по карте.

6. Справа, на второй полке сверху стоят свинцовые тарелки. Они используются героями как броня.

Обратная сторона войны,

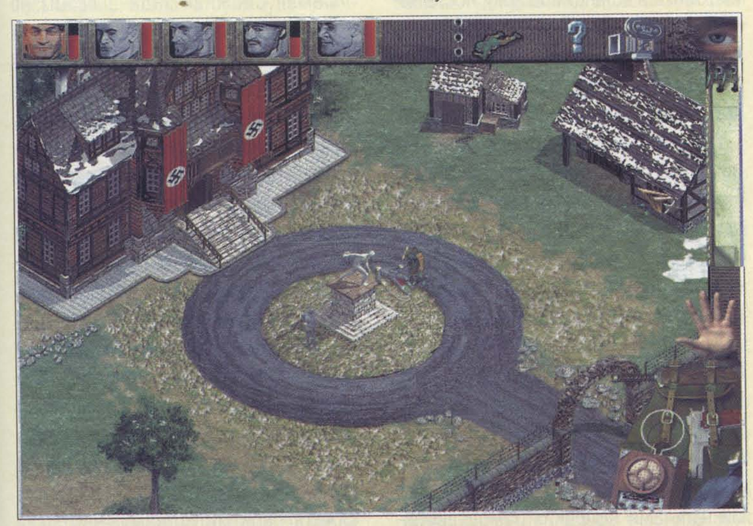
или Краткий путеводитель по вражескому тылу

Михаил Калинченков

Commandos — замечательная игра, это вам скажет кто угодно, только не врачи-психиатры. Соответствующие больницы и "специализированные дома отдыха" до отказа заполнены нынче молодыми людьми, у каждого из которых в личном врачебном деле написаны одни и те же суровые слова: "Нервное истощение на почве неумения пройти 4-ю миссию "Коммандос". Зафиксированы также случаи банального компьютерно-бытового вандализма: я лично видел несколько зверски сокрушенных клавиатур, разбитых мониторов, перемолотых в порошок мышек...



Заботясь о моральном облике и физическом здоровье наших читателей, мы публикуем в этом номере первую часть советов по прохождению всех миссий Commandos: Behind the Enemy Lines. Играйте на здоровье! И ждите следующего .EXE!



Полное прохождение игры

Commandos: Behind the Enemy Lines





Миссия 1

20 февраля 1941 г. Норвегия.

Фашисты установили на одном из островов радиоточку, которая пеленгует проходящие корабли, тем самым делая их уязвимыми для авиации. Точку необходимо уничтожить. В ваше распоряжение предоставляются три бойца: Зеленый Берет, Водитель и Лодочник. В начале миссии основную роль играет Лодочник. Он аккуратно вырезает трех часовых, охраняющих лодку; затем, пользуясь аквалангом, плывет к верхним островкам и тем же методом убирает еще двух охранников. Зеленый Берет легко снимает беспечного фрица, а Водитель перебегает за машину и в нужный момент выскакивает, поливая из автомата патрульных, а затем и подходящего часового.

Лодочник тем временем подгоняет лодку, и все трое переправляются на остров со станцией. Далее все элементарно. Берет режет пулеметчика, Водитель захватывает пулемет и открывает огонь по спинам патрульных. Затем Берет перетаскивает все бочки (5 штук) к станции, а водитель стреляет по ним. Станция эффектно разлетается в щепки — мы победили.

Миссия 2

Пароль: **YS2B7**

1 марта 1941 г. Норвегия.

Радиоточка уничтожена, но разведка обнаружила на берегу одного из фиордов топливный склад, который, естественно, нужно подорвать. На этот раз отряд пополняется Снайпером и Сапером.

Итак, оптимальный способ уничтожения первых трех часовых — автомат Водителя. Затем Снайпер снимает часового на стене и патрульного недалеко от ворот склада. Внимание: по реке крейсирует патрульный катер!

Следующим этапом является переброска отряда через реку. Лодочник накачивает лодку и в два приема переправляет всех на другую сторону. Прятаться следует за камнями рядом с выдвижной лестницей на стене. Зеленый Берет залезает на стену и спускает лестницу, чтобы могли забраться остальные. Потом ножом (только ножом! выстрелы немедленно привлекут внимание патруля) снимает часового на территории склада. Сапер бежит к цистернам, остальные садятся в машину. Берет убирает охранника у входа (осторожно — патруль!), поднимает шлагбаум и бежит к машине. Водитель подъезжает к воротам, Сапер устанавливает часовую бомбу, на ходу вскакивает в машину и мчится по дороге. А за спиной патрульные с ужасом наблюдают, как склад взлетает на воздух...

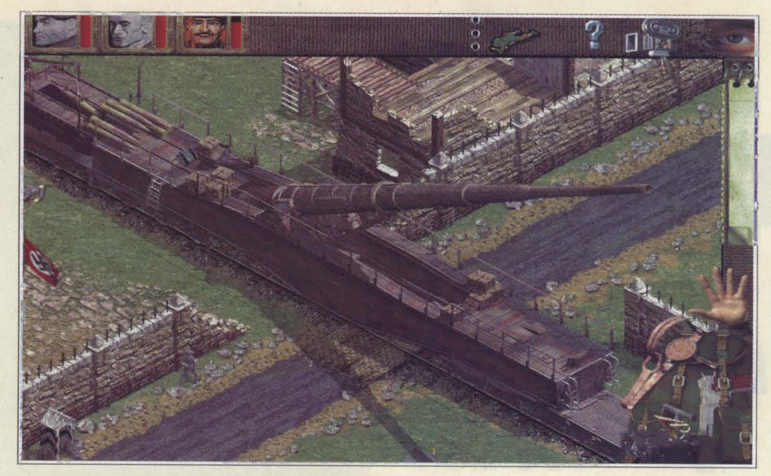
Миссия 3

Пароль: **YF0BF**

4 марта 1941 г. Норвегия.

Все идет замечательно, диверсии в тылу вызывают раздражение немецкого командования, и уже готовится новая операция. На одной из рек расположена гидроэлектростанция, оккупированная фашистами. Задача ясна: взорвать дамбу и бункер рядом с ней. Первоначально следует быстренько уничтожить трех патрульных





неподалеку от места выброски. Зеленый Берет, пройдя немного на запад, звуковым прибором привлечет внимание часовых за скалой и уничтожит их.

Половина этой операции выполняется Лодочником. Сначала он плывет в лагерь по реке справа, убирает всех часовых и "конфискует" лодку. Затем с аквалангом плывет в "левый" лагерь и там снимает двух часовых возле реки (сначала верхнего). Потом на лодке перевозит Шпиона в "правый" лагерь, чтобы тот переоделся в немецкую форму. Возвратившись, Шпион переходит дамбу и на территории лагеря отключает подачу тока на ограждение. Тем временем Лодочник и Сапер плывут к самому низу "левого" лагеря, Лодочник перерезает сетку и снимает всех часовых возле взрывчатки, причем Шпион должен отвлечь внимание часового около электрического щита. Сапер уносит взрывчатку и вместе с Лодочником спешит к лодке.

Далее Шпион отвлекает левого часового за воротами, пока Сапер не заложит бомбу под бункер. Затем спокойно возвращается к месту сбора отряда, бункер взрывается, а когда тревога уляжется, Лодочник подплывет к дамбе, и Сапер закладывает еще одну бомбу. Подъехавший грузовик возьмет всех с места сбора.

Операция "Барбаросса" должна начаться через месяц. А пока немцы испытывают новое оружие, чтобы затем отправить его на Восточный фронт.



Миссия 4

Пароль: **4GF1J**

10 марта 1941 г. Норвегия.

И снова снега Севера... Наконец обнаружено месторасположение немецкого командования в Норвегии. Это вилла недалеко от моря, и ее необходимо стереть с лица земли!

Первый шаг: Снайпер уничтожает всех часовых, наблюдающих за выходом из-за лесочка. Затем Зеленый Берет снимает часового за вагоном, но его замечает патруль. Постарайтесь, чтобы он дал по вам хотя бы одну очередь. Берет спрячется за вагоном, и туда бросятся все часовые, где их найдет быстрая, но мучительная смерть.

Снайпер на пару с Беретом уберет всех наблюдающих за рекой и охранников возле танка. Грузимся в него и освобождаем территорию до реки от фрицев. Вторая часть миссии — зачистка местности за рекой. Не пугайтесь, что часовой рядом с мостом уедет на мотоцикле в неизвестном направлении. Он вызовет трех патрульных. Заманите их под огонь станкового пулемета и уничтожьте.

Когда Берет перебежит мост и прикончит двух часовых рядом с камнем, можно переправить и Сапера. Только нужно, чтобы его заметил один из часовых рядом с лесом. Тогда все побегут к этому камню, и их можно будет подорвать гранатами. Затем надо расстрелять водителя немецкого грузовика на переезде. Как только все немцы будут угроблены, Снайпер, Сапер и Водитель должны идти к парашюту и забрать снаряжение.

Наконец, третья часть — собственно уничтожение виллы. Лодочник и Сапер спустятся по лестнице на мосту, Лодочник накачает лодку, и оба поплывут до середины реки, прячась под прикрытием скал. Берет проберется по стенке и снимет часовых около ворот. К воротам подбегут остальные, и когда патрули будут расходиться, Берет и Снайпер перебегут за дом в нижнем правом углу виллы. Водитель захватит мотоцикл и встанет под арку, после чего ему надо как можно быстрее бежать за тот же дом. Часовые расстреляют мотоцикл, и он взорвется вместе с аркой, закрыв доступ охране.





Уничтожение часовых на территории виллы не составляет никакого труда, а Лодочник с Сапером тем временем высадятся на причале, Сапер заложит бомбу около входа, и все дружно погрузятся на катер. Взрыв виллы сообщит о выполнении задания.

Миссия 5

Пароль: **ZS5TL**

2 мая 1941 г. Норвегия.

Многие прибрежные города Великобритании вконец измотаны постоянными налетами немецких бомбардировщиков. Командование ставит задачу: уничтожить мощную радарную станцию, ведущую бомбардировщики к цели.

Миссия не представляет никакого труда. Сначала убираются все часовые рядом с местом дислокации. Не волнуйтесь, если поднимется тревога: патруль далеко, а прибежавшие часовые только облегчат задачу. Шпион переоденется в немецкую форму и по канатной дороге поднимется наверх. Уберет охранника, а затем, когда два часовых поравняются с бочкой, выстрелит в нее. Оставшихся можно добить из пистолета.

Затем Шпион спустится вниз за Беретом, тот подтащит оставшиеся бочки к радару и расстреляет их. Рядом со станцией стоит вертолет, не зацепите его взрывом! Это — путь к спасению.

Миссия 6

Пароль: **QT1WN**

10 мая 1941 г. Норвегия.

Операция "Барбаросса" должна начаться через месяц. А пока немцы испытывают новое оружие, чтобы затем отправить его на Восточный фронт. В частности, создана новейшая дальнобойная пушка "Леопольд", проходящая испытания в Норвегии.

Вы уже поняли, что коммандос должны уничтожить ее. Первым делом Берет снимет всех часовых (по одному) в разрушенной крепости, причем труп немца, стоящего у лестницы, нужно спрятать за стенкой, иначе скорбящие друзья поднимут слишком много шума.

Двух часовых около проволочно-ежового заграждения убирает Снайпер. Затем Берет уничтожит часовых около палаток, а Сапер подорвет танк. На взрыв сбежится гарнизон крепости, который нарвется на пистолеты коммандос. Далее Снайпер снимет часового на крыше здания и около пушки. Сапер заберется на поезд и рядом со снарядами заложит взрывчатку.

Самая сложная задача лежит на крупногабаритном Берете. Сначала он должен забраться по лестнице разрушенного здания так, чтобы двое часовых были повернуты к нему спиной. Стоит приглядеться к их поворотам головы: всякий второй раз они смотрят в другую сторону. Затем Берет пробежится по железнодорожным путям и уложит часовых, стоящих за стеной. Последним шагом является снятие пулеметчика. Сапер поворачивает ручку детонатора и.... Советский Союз должен быть благодарен своим американским друзьям. Через 10 секунд после взрыва за отрядом должен приехать грузовик. Команде надлежит стоять около пулемета, и не пытайтесь сажать ребят по одному: немецкий



патруль расстреляет машину. Внимание: не вставайте на пути грузовика! Сумасшедший водитель в порыве самопожертвования может просто раздавить ваших людей.

Миссия 7
Пароль: **Q3YWX**
7 февраля 1942 г. Норвегия.
Война идет уже два с половиной года. Господство немецкой армии на суше пока бесспорно, а на море немецкие подводные лодки топят транспорты, идущие в блокированную Англию. Задача вашего отряда: потопить две подлодки класса U-8.

Безусловно, сначала Шпион должен выкрасть униформу. Убитого часового необходимо перенести за один из домов за стеной. Пока Шпион будет отвлекать патруль, Сапер заберет взрывчатку, сброшенную на парашюте. Затем Шпион и Водитель проберутся за дом рядом с пулеметчиком, которого снимет Шпион. Поднимется тревога, и появится еще один патруль. Отвлекая его Шпионом, вы должны бесшумно уничтожить с помощью Водителя другой патруль из трех человек. Для этого достаточно после каждого выстрела прятаться среди домов. На выстрелы сбегутся часовые с пристани. Их по одному уберет Шпион.

Затем, когда патруль на пристани пойдет вправо, Водитель должен захватить броневик и отогнать его к правому верхнему углу стены. Оттуда очень легко уничтожить все патрули. Опасайтесь мортир. Когда патрули будут уничтожены, Сапер заложит взрывчатку под пушки.

После этой операции на другой пристани Берет должен убрать всех часовых и пробраться к бочкам в верхнем правом углу карты. Одну из бочек надо поместить слева от патрульного дома (на нем флаг) и взорвать ее. Пока не прибежал патруль, вторую бочку поставьте на то же место и замаскируйтесь. Когда подошедший патруль решит покинуть место происшествия, выстрелите по бочке.

Пристань практически свободна, оставшихся легко добить. Далее Берет и Лодочник сядут в лодку, заберут остальных, подвезут Сапера к подлодкам. Тот должен заложить взрывчатку в кормовые отсеки рядом с торпедными аппаратами. Чтобы за-



кончить миссию, необходимо доплыть до буя в правом нижнем углу карты.

Миссия 8
Пароль: **9Q9XC**
19 февраля 1942 г. Египет.
Наконец-то снега сменились знойными песками. На фотографии перед вами — генерал Монтгомери, будущий герой. Ваш отряд должен слегка помочь ему и принять участие в знаменитой битве при Эль Аламейне.

Точнее, вам необходимо взорвать склад при танковой дивизии. Первым делом хочу заметить, что на часовых здесь не стоит тратить патронов Снайпера. Пользуйтесь спецификой звукового прибора, и многие немцы сбегутся к вам сами. Расправившись с ними, уберите часовых справа от развалин и перетащите бочку к мортире. Следите, чтобы вас не увидел часовой внизу.

Затем перемещайтесь вниз и при поддержке Снайпера убирайте часовых рядом с бочками. Отвлекая их звуком, старайтесь не оставлять после себя следов — оттаскивайте убитых в укромные уголки. Кроме того, часовые иногда привыкают к звуку, и прибор на них уже не действует (прямо как на тараканов!). Убрав всех часовых, расставьте бочки между объектами.

Выберитесь с территории лагеря. Берет побежит взрывать мортиру, а Снайпер заляжет так, чтобы в нужный момент вскочить и убрать последних часовых и пулеметчика. Затем стреляйте по бочкам и бегите к подъехавшему джипу. Получилось? Поздравляю, вы вложили свой вклад в эту победу. Возможно, награду вы получите из рук самого генерала.

Миссия 9
Пароль: **9IAX1**
20 октября 1942 г. Египет.
Буквально на следующий день отряд перебрасывают в расположение еще одной танковой дивизии. Здесь вы должны уничтожить хранилища боеприпасов и радар. Миссия на удивление проста: Шпион уберет двух часовых у верхних ворот, а затем (при поддержке Берета) — у нижних.

Берет снимет всех часовых около танков. Пока Шпион будет отвлекать патруль, Сапер заложит взрывчатку под бункер, а Берет расставит бочки возле объектов. Теперь отгоните всех



за нижние ворота. Снайпером расстреляйте бочки, взорвите бомбу и гоните Шпиона к месту сбора. Следите за тем, чтобы не попасть под грузовик.



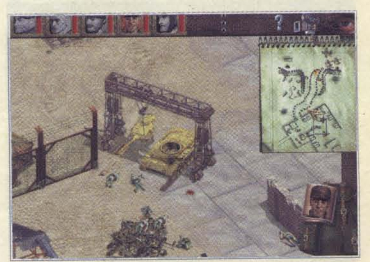
Миссия 10
Пароль: **1SGPW**
14 ноября 1942 г. Ливия.
Прошло 10 дней после победы при Эль Аламейне. Это сражение коренным образом поменяло ход войны в Северной Африке. Войска поверженного генерала Роммеля укрылись в одном ливийском городе. Пролетавший над немецкими позициями летчик британских ВВС был сбит и попал в плен. Ваша задача — спасти его и взорвать военный склад с двумя "Юнкерсами".

На море немецкие подводные лодки топят транспорты, идущие в блокированную Англию. Задача вашего отряда: потопить две подлодки U-8.

Начните с простого выстрела — тогда все часовые просто сбегутся к вам, и их легко будет убрать. Как обычно, пользуясь звуковым прибором, избавьтесь от часовых возле тюрьмы. Запомните: пилот должен выжить, иначе вы не сможете закончить миссию. Затем Сапером заложите взрывчатку под склад и, обходя патруль, пробирайтесь к танку.



Как только вы сядете в него, появятся остальные "Пантеры". Верхний правый танк двинет к самолетам, остальные будут стеречь вас. Их легко уничтожить, пользуясь неудачным углом обзора танковых башен. Затем взрывайте бомбу и, уничтожая всех, двигайтесь в направлении взлетной полосы. Там подбейте последний танк, расстреляйте самолеты, патрули и спокойно улетайте. Внимание! У нас горе: в этой миссии у Водителя после долгого использования пропадет автомат.



(Окончание следует.)

Памяти геройски погибшего во время выполнения последнего задания лейтенанта войск США Френка Киркпатрика посвящается.

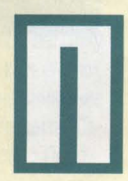
Солдатские будни

Советы по прохождению игры

Soldiers at War

Игорь Бугаенко

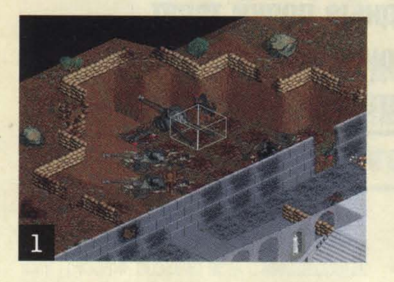
Уверен, что более 91% читателей .EXE не испробовали на своей шкуре "прелестей" реальной войны. Так вот, могу вас заверить: ничего интересного вас не ждет. Война — это работа, серые будни солдата в коричневом камуфляже. Пули, свистящие над головой, раненый товарищ, которого вы выносите из боя на своей спине, — это не романтика, это жизнь.



Пятнадцать историй из жизни, пятнадцать раз на волоске от смерти, пятнадцать миссий Soldiers at War — перед вами. Играйте и живите долго.

Первая миссия: Блокпост

Итак, лиха беда начало. Ваше первое задание — "зачистка" немецкого поста — выполнимо сравнительно легко, если вы позаботитесь о разумном подборе вооружения и запасетесь чем-нибудь вроде ThompsonM1A1 или M1903A4, прихватив достаточно амуниции и аптечек. Вперед, солдат!

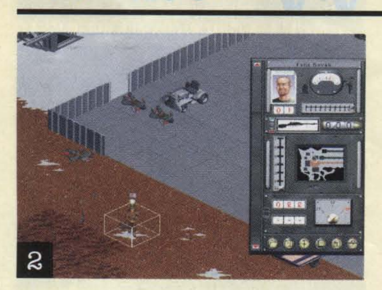


1



Первой вашей жертвой станет одинокий охранник, стоящий около грузовика и БТР. Его спина отлично просматривается из окон деревянного дома, около которого вы начинаете миссию. Теперь желательно послать счастливого обладателя "Томпсона" на свидание с приближающимся с севера патрулем фашистов. Остальные быстро бегут на захват местной "господствующей высоты" — площадки на крыше белокаменного дома, по которой дефилирует снайпер. Заняв его место, можно без проблем разобраться с одиноко гуляющим около артиллерийских орудий фашистом. На том же этаже в собственном кабинете обитает немецкий офицер, владелец ключа от оружейного склада — той самой двери, в которую вы не могли попасть. Да! Из окна кабинета отлично виден еще один часовой! Интересно, что он сторожит — развалившуюся телегу? С юга подойдет патруль итальянцев, кои, как известно, страсть как любят острые ощущения. Не разочаруйте товарищей. Вот почти и все — осталось только подобраться к оврагу около артрасчета и спустить соображающим на троих эсесовцам что-нибудь большое и чистое, типа GP-4. Они будут в восторге. Победа.

Оттуда ползите вдоль забора, время от времени приподнимаясь и посылая ребятам на пляже порцию-другую свинца.



2

Одна из самых полезных кнопок в игре — кнопка "лежать". Незаменима при продвижении по неосвоенной вражеской территории. В лежащего солдата труднее попасть, а сам он начинает стрелять куда точнее.

Вторая миссия: Пляж

Новое задание — создать для "наших бравых ребят" плацдарм на берегу реки, для чего придется зачистить пляж от итальянских фашистов и щедро рассыпанных ими же мин. Раздайте всем что-нибудь потяжелее — типа "Томпсонов". Прихватите сколько влезет Medikit'ов и амуниции — дело предстоит жаркое. Миноискатель можно не брать — найдете по ходу дела. Шагом марш!

Хорошим вариантом будет сразу завести всех солдат в дом по соседству с точкой выброса: в нем два выхода (на севере и востоке), через которые удобно отстреливать подбегающих фашистов. Когда первая волна (человек пять) иссякнет, разделите группу и отправьте один отряд в зеленый дом на севере, западная дверь которого хорошо подходит для выноса засевших на пляже пулеметчиков. Остальных — в одноэтажку на восток, где и валяется миноискатель. Оттуда ползите вдоль забора, время от времени приподнимаясь и посылая ребятам на пляже порцию-другую свинца.



Если вы не забудете о фашисте, который зайдет в "зеленый дом" с севера, то скоро на прибрежном песочке кроме трупов останутся только мины, рассыпанные у самой воды на светлых квадратах. Просто возьмите миноискатель и прогуляйтесь с ним под руку по берегу. Все, милости просим, господа десантники. Да, и не забудьте стащить с поля боя станковый пулемет Modello, принадлежавший одному из фашистов. Ему он больше ни к чему.

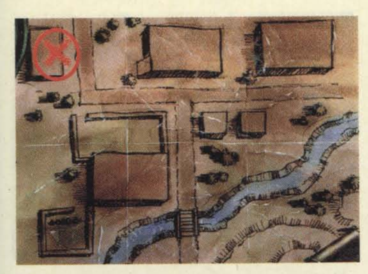
Так как режим "opportunity fire" включается при наличии у солдата неизрасходованных AP, то режим PointSaiving'а иногда оказывается полезен. С другой стороны, скоро он достанет вас своими сообщениями об ошибке, так что лучше его не трогать.

Третья миссия: Радио

Пора сменить "Томпсоны" на что-нибудь более благопристойное — например M1E7 (почти Doom). Пригласите в отряд еще одного человека и выдайте ему "Моделло". Кроме того, не забудьте парочку противотанковых Mk A3 — пригодится!

Сама миссия начинается просто и весело: всего-то доставить новое радио в расположение нашего форпо-

1. Они мешали нам идти через Альпы.
2. Феликс Новак. Едва прорвался.



ста. Тем не менее радио с собой можно не брать: уже в самом начале миссии вы наткнетесь на раненого, который, прохрипев что-то жизнерадостное (типа "Они перебили нас, перебьют и вас"), естественно, тут же умрет. "Единственный шанс" для нас — сержант жив, и мы сможем его освободить. Радость-то какая!

В большинстве случаев в заданиях типа "secure" ("зачистка") удобно разделить свой отряд на две тактические группы и ударить с флангов. Так как обычно "компьютерные" немцы имеют удобные оборонительные позиции, то выбить их оттуда можно, лишь подержав пару ходов под перекрестным огнем.

Ладно, к делу. Быстро и аккуратно ведите пулеметчика на холм у реки — оттуда открывается прекрасный вид на захваченный фашистами пост. Остальные В ТЕМПЕ перебегают мост и рассыпаются в небольшой рощице на той стороне. Готовьтесь к приему гостей — человек пять выйдут из-за домов на огонек. Разделитесь и с разных сторон подводите своих ребят к шлагбауму. Там между прочим сидит пулеметчик с аналогом итальянского "Моделло". Отправьте двоих вверх по течению реки — в крайнем сверху доме вы сможете освободить сержанта. По дороге не забудьте захватить танк (для этого встаньте рядом с башней танка, выберите опцию "Secure tank" и бросьте в люк гранату типа "concussion" — например Mk A3). Танк наш! Но вернемся к несчастному сержанту.

После освобождения бравый офицер прикажет уничтожить радиовышку и присоединится к вам. В этот момент в разных частях карты случайным образом появляются патрули. Будет лучше, если вы сгруппируете людей и компактным отрядом прорветесь к радиовышке. Чтобы ее уничтожить, вполне достаточно стандартной M8. Впрочем, потом все равно придется добивать уцелевших фашистов.

Для этого веселого мясницкого занятия неплохо иметь представление о некоторых особенностях этой карты:

1. Ключ от "радиорубки" находится у офицера в сарае (или там же еще один в куче боеприпасов);
2. Сам сарай (хлев?) связан подземным ходом с домиком-тюрьмой сержанта;
3. В какой-то момент в вашем тылу появляются итальянские патрули — почаще оглядывайтесь;
4. Огород на юге очень удобен для организации торжественных встреч с фейерверком.

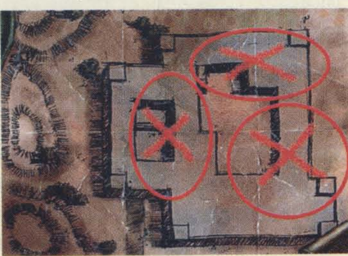
Четвертая миссия: Монастырь

Высоко-высоко в горах, где-то у пиренейской "джомолунгмы" находится захваченный фашистами монастырь. Там же приютился артиллерийский расчет, мешающий "нашим ребятам" браво маршировать по Италии. Удалить.

"This mission is test for your squad to work as one troop".

Настоятельно рекомендую без пулемета в этой миссии не показываться — иначе действительно от вас останется один "troop". В остальном — ассорти из M1E7 и "Томпсонов". И еще одно: захватите побольше патронов — в расчете на две миссии. Но об этом позже.

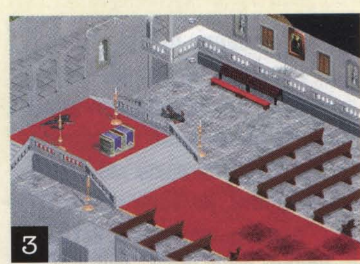
Подлое командование выбрасывает нас в овраг и предоставляет нам возможность побороться за жизнь. Борющиеся должны учесть, что холм за вашей спиной (а точнее, самый правый его край) — идеальное место для пулеметчика. Оттуда просматривается половина монастыря, не говоря уж о прилегающих окрестностях, что позволит вам в рекордно короткие сроки сократить поголовье местного рогатого скота. Остальная команда бодрой трусцой топает к яме, где засели артиллеристы (интересно, зачем нужно закапывать артиллерию?).

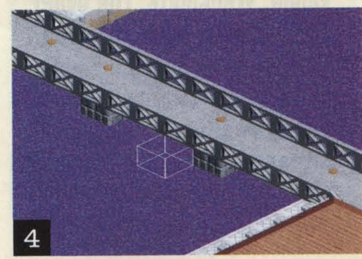


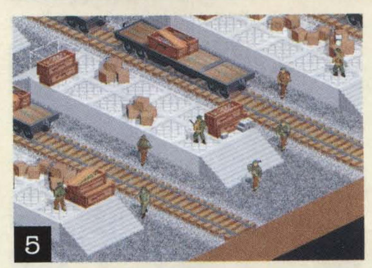
Широко применяйте M8 — у вас очень мало времени. Вам необходимо:

1. Установить контроль над западной дверью монастыря (об остальных выходах позаботится пулеметчик) и вести "учет" выходящих из нее;
2. Позаботиться о группе фашистов, тусующихся за углом, — иначе в самый ответственный момент вы окажетесь в окружении.

Теперь, когда вы контролируете все выходы из монастыря, просто ждите, пока счетчик фрагов не зашкалит за 20. После этого медленно, я бы даже сказал, нежно начинайте захват.







Так как изнутри монастырь больше походит на коммунальную квартиру, то удобно на практике реализовывать классическую операцию "Захват спецназом Белого дома". За некоторыми фашистами придется спускаться в катакомбы (по лестнице рядом с алтарем). Там же (в катакомбах) обнаруживается оружейная, откуда можно вынести базуку и несколько дисков к "Томпсону". Когда набьете фрагов 30, взорвите артиллерийские орудия. Лучше всего использовать Satchet Charge, который валяется неподалеку. Делается это так: в Action-менюшке выбираете "set explosive", а потом устанавливаете время (количество ходов), которое пройдет до взрыва. Все. Экономьте патроны.

Пятая миссия: Засада

По пути домой вас ждет захваченная фашистами деревня. Прорывайтесь в противоположный конец карты — к области, помеченной синими квадратами.

Опять-таки сначала ведем пулеметчика на холм в верхний левый угол карты. Остальные, игнорируя мост через реку, огородами рвутся к мостику через акведук. Это самое высокое место на карте, что автоматически дает вашему пулеметчику флаг в руки. Да! По воде можно ходить! Не знаю, баг это или так задумано, но легче (и лучше) пройти под мостом, чем по мосту. После того как вы удалите встречающих (в их карманах нет ничего полезного кроме еще одного "станка"), путь открыт.

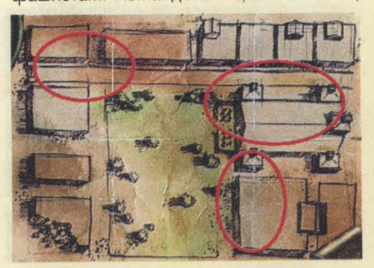
Высоко-высоко в горах, где-то у пиренейской "джомолунгмы" находится захваченный фашистами монастырь.

Ничего сложного, всего 10 фашистов. Дом, дом, родимый дом...

Еще одна полезная "фишка" — режим Aimed Shot. Солдат тратит 20 AP, но стреляет точнее. Насколько — зависит от солдата и его оружия. Иногда можно нарваться на сообщение "Couldn't get visual for aimed shot". Вы угадали — не будет вам aimed shot'a.

Шестая миссия: Заложники

Семь наших информаторов были брошены на произвол судьбы и на съедение фашистам. Командование, естественно,



3. А вот и знаменитый итальянский монастырь.
4. Мост был заминирован. Халтурно. Теперь по нему пройдем мы.
5. Солдаты ждут поезда. Поезд не придет. Придется выбираться пешком.

спохватилось и решило "освободить борцов за Родину" (цитата). Сей труд ложится на ваши мужественные плечи (кто бы сомневался). Итак, город. Бесспорно, пулеметам тут делать практически нечего. В принципе, можно прихватить базуку, но ее наличие не жизненно важно. Главное — достаточное количество противотанковых гранат (вам придется разбираться аж с тремя танками).

Итак, делим взвод на две неравные части и отправляем меньшую вниз и направо, навстречу одинокому эсэсовцу и двум танкам. Главное — не подставить группу под выстрел отдыхающих в сквере "Пантер". Оставшееся же большинство аккуратно входит в "дом с колоннами" (один из ваших бойцов изначально стоит у его входа). Там находится немец, который простреливает все близлежащие входы. Там же — небольшая комнатка с двумя заложниками и еще одним фашистом. Освобождайте их — и вы получите информацию о "базуке, спрятанной на складе". Заложников можно увести с карты, можно использовать как докторов. Итак, ведем две группы к правому краю карты. Тем, кто идет по верхнему краю, придется нелегко.

Остерегайтесь гулять по улочке между двумя рядами домов, шагайте по краю карты.

Группа "Юг" доходит до площади с фонтаном, оттуда (стараясь не попасть под выстрел третьего танка) заходит в белокаменный дом. Там еще парочка фашистов и тройка заложников ("They thought we are spies. It seems to me they were right"). Если вы все сделаете правильно, то обе группы сомкнутся около третьего танка. Осталось самое интересное — выкурить остаток фашистов из церкви. Там два заложника. Проблема в том, что окопавшиеся в божьем храме наци простреливают все входы и выходы. Ползите, кидайте гранаты. А кто вам обещал, что будет легко? Уводите группу к нижнему краю карты и эвакуируйтесь.

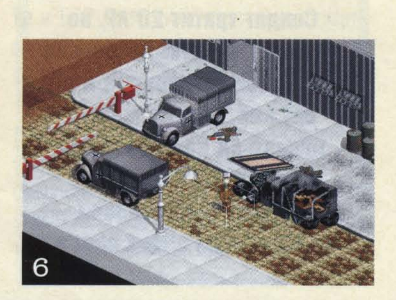
По поводу радио. Это, конечно, круто: обычно после удара авиации или мортиры в точке попадания не остается даже мокрого места. Но бьют они с запаздыванием в 2-10 ходов. Угадывать, где будет враг (фраг) через полчаса, — занятие психоделическое. Впрочем, довольно полезная штука в тех редких случаях, когда вам позволяют обороняться.

Да, проволока! Кусачки в игре НЕ НУЖНЫ. Забор из проволоки элементарно сносится не только гранатой, но и простым выстрелом из любого огнестрельного (которое, кстати, обычно имеет переключатель "single/automatic fire").

Седьмая миссия: Мост

Тут все линейно. Учитывая, что командование присылает вам новый вид вооружения — BAR A2 (конфетка!), стоит разделиться на две группы (север-юг) и просто подавить огневой мощью всех, кто осмелится вам помешать. Уделите минутку внимания идущим на свидание с вами двум ракетчикам, иначе они подарят вам несколько неприятных ходов. Подрывать мост нужно с помощью взрывчатки, которая лежит в одном из бревенчатых домов. Если возникнут трудности около моста (там два пулеметных гнезда и патрульная вышка), попробуйте поискать вид из подходящего окошка (намек ясен?). Или просто забросайте всех гранатами. Да! В тот момент, когда вы ставите взрывчатку, в разных точках карты случайным образом появляются немцы. Почаще оглядывайтесь!

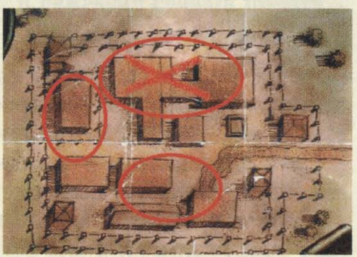




6. Проезда нет.

Восьмая миссия: Немецкий штаб

Задание — перебить офицеров в немецком штабе. Кроме спецназовцев в вашем распоряжении будут два офицера армии США В НЕМЕЦКОЙ ФОРМЕ. Они — ключ к победе. Более того, они — ваша жизнь, ведь немцы по ним НЕ

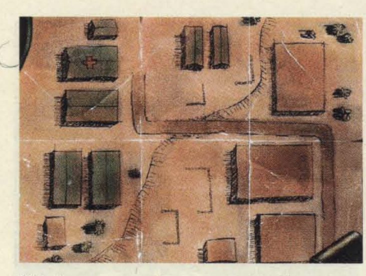


стреляют, пока те не раскроют свою шпионскую личину. Поэтому ваша команда занимает круговую оборону на выходе из оврага, где вы начинаете, а ряженые входят на базу противника. Здесь находятся четыре пленных офицера США, которых можно просто увести из-под носа охранников (не без помощи "немецких" офицеров). При этом желательно использовать прорытый пленниками подкоп. Он выведет вас в высохшее русло реки на юге, откуда прямая дорога к точке эвакуации домой. Убрав гражданских, можно начинать зачистку. Прикрывайте своих спецназовцев "немецкими" офицерами.

Да, как только вы зайдете в радиорубку, то услышите о прибывающем подкреплении. 5-6 фашистов материализуются около разбомбленного дома на севере, не исключено появление ракетчика в районе точки эвакуации. Если вы догадались оставить человека в танке около шлагбаума, то проблем, скорее всего, не возникнет. И не забудьте про три дозорные вышки! После того как в штабе восстановятся тишина и покой (мертвые), можно начинать эвакуацию.

Девятая миссия: Линия обороны

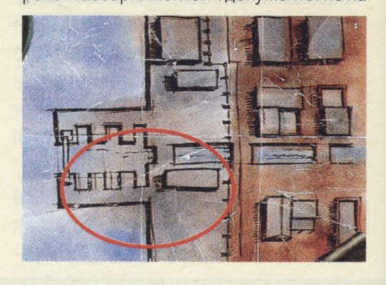
Хм... Ужасно противная миссия. Цель — продержаться 12 ходов. Девиз —



"Избави меня, боже, от друзей, а с врагами я сам справлюсь". Дело в том, что часть ваших "союзников" управляется компьютером, который, естественно, не догадывается прятать своих солдат под прикрытие мешков на время вражеского хода. В результате после выстрела из танка или базуки взрыв достает всех находящихся в эпсилон-окрестности. То есть ваших ребят. Поэтому не спешите вести своих на передовой рубеж. Лучше найдите домик, в котором поменьше окон, и превратите его в неприступный бастион. Целее будут ребята. Оставшиеся под вашим мудрым управлением сами смогут выдержать ходов 10-12, если вы: а) займете пустующий танк (тот, что под горкой в тумане); б) в конце каждого хода будете прятать всех своих бойцов под ставшими родными мешками. У меня три солдата (один из них — в танке) держали рубеж с 4-го по 12-й ход. Если вражеские танки будут вас слишком сильно нервировать, наберите "911" — прилетят друзья и кинут на этих тараканов пару-тройку нафталиновых шариков.

Десятая миссия: Спасение шпиона

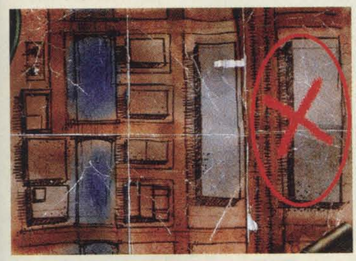
Какие-то шпионы у американцев тупые! Вот еще один охотился за документацией к секретному оружию нацистов и попался. Теперь придется добывать и документы, и шпиона. Поэтому направьте двух-трех человек на север, к двум белостенным домам. Оба (дома) имеют спуск к подземной тюрьме, где и содержится лазутчик. Она (тюрьма) неплохо охраняется — пожалуй, придется применить что-нибудь типа M8. И не один раз. Освобожденный товарищ расскажет про подземный ход (опять!) и про то, что документы на подводной лодке. Ход ведет "во внутренний дворик", прямо к танку и фашистам в широком ассортименте. А документы не на



подлодке, они на южном пирсе у двух фашистских офицеров. В принципе, это все, пост фашистов на севере можно и не выносить. Если же это все-таки придет вам в голову, настоятельно рекомендую зайти с фланга. Или с тыла — у парадной двери вам приготовлена теплая встреча.

Одиннадцатая миссия: Захват склада

У французских партизан кончились патроны. А оружейный склад — какая досада! — в руках фашистов. Скучно, девушки. Итак, перед вами три дороги. Вернее, три моста. Нижний простреливается танком, средний заминирован, а верхний... верхний якобы "heavily guarded". Ну, если два-три иди-



ота, бегущих вам навстречу, это "heavily", то ничем не могу помочь. Впрочем, проблемы могут возникнуть ПОСЛЕ моста, если попытаться идти прямо до перекрестка. За углом ждут трое. Зайдите сзади и удалите всех.

Впрочем, лучше идти сразу по трем мостам. Танк элементарно выносится базукой, а миноискатель можно найти на теле партизана у нижнего моста. Да, и не забудьте про ракетчика на крыше того здания, около которого вы начинаете, — иначе он прикончит немало солдат, прежде чем вы сообразите, что происходит.

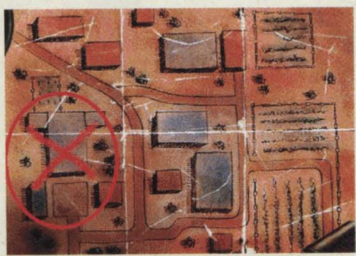
Дальше — больше. Освободите двоих французов. Не обращайте внимания на танк посреди улицы — он "одноразового использования". На крышах домов у реки появляются ракетчики и снайперы. Одна граната — одна крыша. Остается собственно склад. Он разделен на две части железной дорогой. Встаньте в цепочку и, продвигаясь вперед, ведите отстрел. Когда всех перебьете, на складе по эту сторону ж.д. в комнатках на втором этаже появляется добавка. Все как обычно: отстрел мелкого рогатого. Достаточно каждый ход прятаться за ящики — и победа ваша. Да, на складе много все лежит — на то он и склад. Но не перегружайтесь — впереди еще...

...Дорога домой. Двенадцатая миссия

М-да. Неслабо вас прижали. Действовать надо быстро и аккуратно. Одна половина отряда — на платформы, прикрывать отход, вторая — на север, к складу. В конце хода ВСЕ должны ЛЕЖАТЬ. А кто не лег, того положат. Например пулеметчик в зеленой двухэтажке на западе. Или просто толпа, бегущая к вам с северо-запада. Держаться три-четыре хода. Как только почувствуете, что враг выдыхается, — галопом на склад, оттуда на другую сторону речки — и домой. Оборачивайтесь почаще — возможны гости в садике на северо-востоке. Чем быстрее вы отсюда уберетесь, тем лучше.

Тринадцатая миссия: Захват церкви

Во-первых, без миноискателя вход воспрещен — придется выбираться из заминированного виноградника. Во-вторых, пулеметчики на крыше монастыря и человек 10 внутри. В-третьих, постоянно нарождающиеся на дороге с юга фашисты. И еще мелочи вроде французского партизана в сарае на севере и подземного хо-

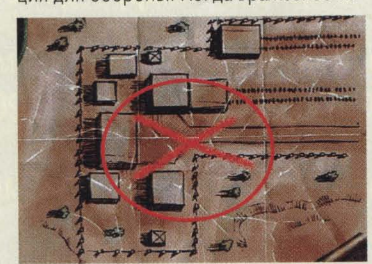


да, соединяющего этот сарай с оврагом около кладбища. Все равно все задние двери монастыря заперты на ключ, искать который вам будет некогда. Дайте всем "пинка" (Motivation) и галопом к монастырю. По дороге проверяйте все дома и не стойте перед окнами. Сам монастырь выносится элементарно, особенно если зайти через пролом в стене в юго-западном углу.

Все это время с севера идут ракетчики. Очистите монастырь и уходите.

Четырнадцатая миссия: Аэропорт

Взорвать три самолета, добыть секретную карту, перебить всех и быстро эвакуироваться — что может быть легче! Одним стремительным рывком ваш отряд прорывается к углу забора на северо-западе, где есть неплохая позиция для обороны. Когда вражеское на-

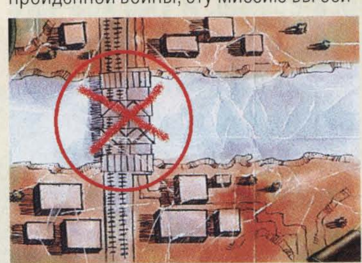


ступление выдохнется, рассыпайтесь по местности — концентрация фашистов мала. Заряды для подрыва самолетов (их всего три — один "на площади" и два в соседних ангарах) лежат в одном из бревенчатых домиков на севере. В соседнем окопался фриц с секретной картой.

Не забудьте про вышку и блокпосты на севере и юге. Теперь можно уходить. Если вы догадались оставить прикрытие в точке эвакуации, то пришедшие туда нацисты не доставят вам хлопот.

Пятнадцатая миссия: Мост через Рейн

Тут я дам лишь несколько хинтов, поскольку уверен, что, использовав опыт пройденной войны, эту миссию вы оси-



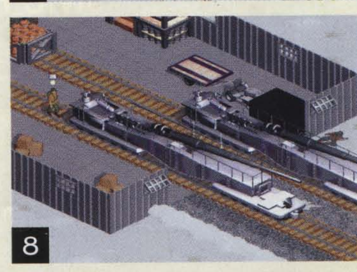
лите без проблем. Цель — четыре заложенных на мосту Satchel Charges. Сам мост неплохо защищен, пулеметные гнезда, вышка и прочее, и прочее, и прочее. Однако их силы серьезно сгруппированы, что позволяет двумя-тремя гранатами решить спор за обладание стратегическим объектом. Эвакуироваться можно из любых трех областей в конце любой из дорог. По всей карте щедро рассыпаны мины — смотрите под ноги!

У французских партизан кончились патроны. А оружейный склад — какая досада! — в руках фашистов. Скучно, девушки.

Король игры — солдат. Туз — солдат, у которого есть девайс по имени BAR A2. Мощь и универсальность этой штуки превосходят любое другое оружие в игре. Конечно, в отряде должны быть и парочка снайперских M1E7, и базука, неплохо также иметь станковый пулемет, но этот самый БАР — орудие, которое выбирает молодое поколение. И наоборот.

Раненых можно и нужно носить на плечах. Полезно давать солдату, несущему своего боевого товарища, ускорение (Motivation). Вынес друга из боя — и назад, на передовую. А к нему уже спешат медики и прочие счастливые обладатели Medikit'ов. Вообще-то Medikit (как и пара-тройка гранат) должен быть у каждого бойца армии США. Они — тоже орудие пролетариата.





7. Россия. Снега. Спецназ США готовится к атаке аэродрома.
8. Это все ваше. Только жаль, с собой забрать не сможете.

21 рецепт сицилийской кухни

Полное прохождение игры

"Чикаго, 1932: Дон Капоне"

Сергей Климов, при участии шеф-повара Cross DeLena, caporegime семьи Clericuzo, и повара Alex "Fella" Moricelli, qualified hammer семьи Clericuzo

Надеемся, что вы уже вступили в Семью. И уже кое-чего добились в плане отмывания денег, подкупа и уничтожения свидетелей. Тогда этот текст для вас! Потому что только он, этот скрупулезный пошаговый мануаль от одного из авторов игры, поможет вам стать тем, кем вы, бесспорно, способны стать, — Крестным отцом, главой собственной Семьи, подмявшей под себя все мафиозные структуры по всему виртуальному миру.



Итак, проверьте, давно ли вы чистили свой "Кольт", удобно ли сидит подмышечная кобура, хватит ли в бумажнике баксов, чтобы провести приятный вечер в подпольном казино и отстегнуть за молчание паре ищеек из полицейского управления... Все в порядке? Мы приступаем.

Разница, как говорят профессиональные аферисты, в классе: чем сильнее вы дружите с полицией, тем больше у вас возможностей развернуться.





Аперитивы

1. Билет в один конец

Карта: Slum City

Цель: довести доходы собственной организации до $500,000

Ваше первое задание, мой капо, с успехом выполнит даже деревенский священник: разнообразные конторы зарабатывают деньги, а вы их собираете. Выберите наиболее привлекательный магазин и направьте к нему стрелка или вышибалу. Объясните хозяевам необходимость регулярно смачивать ваш клюв и продолжайте в том же духе до тех пор, пока доходы не перевалят за полмиллиона. Территория пустая, район тихий, так что другие доны вас беспокоить пока не будут.

2. Murder, Inc.

Карта: Harlem

Цель: открыть четыре воровских притона

Это задание также не причинит вам особых хлопот. Как вы прекрасно знаете, для открытия любого нелегального заведения необходимо для начала заполучить какую-нибудь обычную контору, которую затем можно переоборудовать хоть под игорный зал, хоть под бар, хоть под притон. Поверьте, рядовые граждане Чикаго это оценят.

Разница, как говорят профессиональные аферисты, в классе: чем сильнее вы дружите с полицией, тем больше у вас возможностей развернуться. Без всякого содействия знакомого капитана обычную клинику можно превратить разве что в бар с доходом в $70,000, в то время как какие-то пять пунктов влияния позволят вам открыть уже первоклассное питейное заведение, приносящее до $150,000 в неделю. Однако вам пока нет смысла подставлять собственную шею, пытаясь подкупить полицию: самый простой воровской притон можно открыть и без ее помощи. Просто захватите любое обычное заведение и, уплатив $75,000, переведите его в область "решения любых проблем".

Вашей единственной проблемой будут деньги: четыре притона — это все-таки $300,000, так что чем быстрее вы будете развивать сеть захваченных контор, тем скорее построите свои притоны. Но ведь деньги приходят и уходят, а притоны остаются...

3. Наши меткие друзья

Карта: Isolation

Цель: нанять собственного снайпера

А вот и ваше первое знакомство с тем, что в теории называется механизмом государственной власти: государство, мой капо, работает только на того, кто больше платит. И никакой классовой борьбы.

Куда вы обратитесь, чтобы получить доступ к тренированным кадрам для вашей армии гангстеров? В кадровое агентство? А кто поможет вам наладить регулярные поставки новейшего оружия? Таможенный брокер? Вовсе нет, потому как с начала времен никто в этой области не работал дешевле и быстрее регулярной армии Соединенных Штатов Америки.

Так что берите ее в долю (чтобы долго не ждать, дайте им сразу процентов 70 от собственного дохода) и продолжайте захватывать окружающие конторы и заведения. Уже через пару-тройку недель исправных отчислений вы получите возможность свободно нанимать стрелков, а еще через полмесяца к вам в двери постучится и снайпер. За $110,000 в неделю он вас не разочарует.

Салаты

4. Прогулка к рыбкам

Карта: SmallNeighborhood

Цель: уничтожить Большого Джима Колоссимо

Что ж, капо, пришла и нам пора перейти к настоящим мужским занятиям: на этот раз вам потребуется устранить толстяка Джима Колоссимо. Уничтожать всю его охрану вовсе не обязательно.

Классический сицилийский фильм "Uno Aibolito 66" учит нас, что нормальные герои всегда идут в обход. Так поступим и мы: берите весь свой regime из налетчика, снайпера и стрелка и ведите его кварталом южнее, на угол парка с фонтаном.

К востоку от вас будет край аллеи, ограничивающей с этой стороны базу Колоссимо. Возьмите стрелка и пройдите им по торцу этой аллеи. Ведите его как можно ближе к краю зеленых насаждений, и притаившийся за углом снайпер Джима получит свое.

Затем берите двух своих стрелков и идите по внутренней стороне аллеи на юг. Не отходите от аллеи, поскольку вы почти наверняка будете обнаружены снайперами Колоссимо: аккуратно и осторожно направляйтесь к самому концу аллеи, где притаился второй снайпер.

К сожалению, к этому canaglia незаметно подкрасться не удастся, и он наверняка успеет уничтожить одного из ваших гангстеров. Зато другой его точно достанет.

Уничтожив этого снайпера, берите весь оставшийся отряд и ведите его по следам первых стрелков к месту гибели второго снайпера. Отсюда посылайте весь кортеж по краю района на северо-восток. Опять же ни в коем случае не отходите от края карты: часть местности простреливается телохранителями Большого Джима.

В зависимости от распорядка дня Колоссимо по дороге вам могут встретиться несколько его стрелков. Не волнуйтесь, ваш отряд должен без труда с ними справиться. Добежав до угла базы, направляйте всех гангстеров в таком же порядке на северо-запад: там притаился любимый телохранитель Джима, которого на мякине не проведешь, и он наверняка захватит с собой в могилу как минимум одного из ваших ребят.

После этого инцидента продолжайте двигаться в том же направлении, и вскоре вы окажетесь нос к носу с самим Джимом. Привет, Джим!

5. Рыночное исследование
Карта: Carnival
Цель: заполучить 10% бутлегерского рынка
Экономика — базис любого общества. Или сообщества. Тем более криминального. Сенат в Вашингтоне принял всеамериканский сухой закон и дал нам еще один повод заработать, так почему бы им не воспользоваться? Конкуренция, однако, в нашем деле еще никому не помогала, а потому на этот раз вам потребуется как можно быстрее захватить 10% бутлегерского рынка. Цементный раствор и тазики будем готовить чуть позже.

Советов всего два: во-первых, постоянно расширяйтесь. Вдобавок к стартовому составу наймите еще одного или двух вышибал и приберите к рукам весь район многоэтажек вдоль границы. Как только у вас появляются свободные $75,000, переводите ближайшее к базе заведение в бар. И так до тех пор, пока ваша доля на рынке не дорастет до необходимых десяти процентов.

Во-вторых, ни в коем случае не пытайтесь наскоком захватить здания в центре города. Арестуют. Но если хорошо платить полиции, то потом, конечно, отпустят. Но если опять пойдете грабить центр, все равно арестуют. Вместо этого лучше прошерстите линию пограничных коттеджей.



6. Цена дружбы
Карта: Downtown
Цель: захватить контору в центре города
Это задание напомнит вам о бесцельно проведенных школьных днях: помните ли вы, мой капо, основы физики? Для того чтобы захватить какую-нибудь крупную контору в центре, нам придется руководствоваться законом трения: чем лучше смазываешь, тем легче едешь.

На первых порах самое главное — захватить и удержать мосты, ведущие из вашего района в деловой центр. Развивайте свой рэкет, переводите заведения в бары и массажные салоны, не забывайте платить армии. Наймите парочку снайперов и хорошенько охраняйте проходы. Денег у вас с самого начала будет много, поэтому пока можете себе ничего не оставлять, лучше хорошо приплачивайте полиции.

Не имея на то веских аргументов, ни в коем случае не пытайтесь наезжать на конторы в центре — арестуют. Веским аргументом является киллер, лучше — сразу два. И напоследок опять немного физики: помните, что для организации нелегального бизнеса в центре вам обязательно потребуется хорошенько "смазать" полицию. Что поделаешь, разрешение открыть в здании биржи винный заводик в наше время дешево не дается.

Холодные закуски

7. Добрые соседи
Карта: RiverRunsThroughIt
Цель: уничтожить базу Робинса
Все-таки прав был старик Торрио, когда говорил, что ваш теперешний сосед Робинс — собака.

Только не подумайте, что это оскорбление, — просто за свою территорию Майк держится покрепче любого бульдога. Если хотите решить дело быстро, берите всех имеющихся в наличии гангстеров и спешите прямо через мост, расположенный к северу от вашей базы. Через три минуты такого путешествия вы упретесь в базу Робинса. Окружайте и уничтожайте.

С другой стороны, если вы захотите продемонстрировать окружающим свое хорошее воспитание, полностью очистив тарелку, начинайте развиваться самым обычным образом, ограничившись стартовым районом в своем углу.





На северном мосту выставьте скромную охрану (пару стрелков и снайпера), чуть меньшими силами можно ограничиться на аллее к западу от базы. За мост же до решающего момента не суйтесь ни в коем случае, потому как товарисч Робинс вспыльчив и при попытке посетить этот скромный кусочек его территории пришлет к вам в гости отряд-другой киллеров. А у вас ведь не пионерский лагерь, чтобы постоянно эти отряды развлекать...

8. Долгая дорога в дюнах
Карта: Lost
Цель: добраться до базы Торрио
Поверьте, это задание не составит для вас ни малейшего труда, стоит вам только вспомнить свое мафиозное детство, мафиозную школу, мафиозного учителя искусств и поездку на автобусе в мафиозное Палермо (автобус, кстати, тоже был пожертвован местной мафией). Вместо поспешного отступления или, не дай бог, побега воспринимайте текущую ситуацию как экскурсию по достопримечательностям Чикаго: не надо спешить, но и задерживаться особо не рекомендуется.

Сенат в Вашингтоне принял всеамериканский сухой закон и дал нам еще один повод заработать, так почему бы им не воспользоваться?





Для начала берите всех гангстеров, оставляйте базу и отправляйтесь на запад, прямо по главной улице. Снайпера держите чуть позади стрелков, чтобы случайно не нарвался на шальную пулю. Так вы пройдете мимо небольшого озера и упретесь в первую достопримечательность — небольшую базу Рико Виченте. Можете заглянуть к нему в гости и разнести базу на отдельные кирпичи — мелочь, а приятно.

Продолжайте двигаться на запад до тех пор, пока не достигните края озера. Поворачивайте на юг и шагайте в направлении юго-западного края карты: база Торрио расположена именно там. Единственным препятствием на вашем пути будет база Болоньи, расположенная чуть севернее вашего шефа: там всегда тусуется много стрелков, жаждущих размяться, поэтому ее лучше обойти по самой границе карты. О близости спасения вам подскажут желтые знаки контор Торрио.

9. Ночная жизнь
Карта: BloodyHell
Цель: открыть три ночных клуба на территории Скацио
В жизни, капо, у нас бывают друзья, а бывают и просто знакомые. Категории эти весьма расплывчатые и зачастую плавно друг в друга перетекающие. Посмотрите на Торрио: на первых порах был чуть ли не ближайшим другом и покровителем, а как дело дошло до дележа денег, сразу записался знакомым. Нервный тип, однако.

Итак, для начала захватите и постарайтесь удержать свой район, образующий северо-восточную четверть карты. Особое внимание уделите участку, выходящему на центральную площадь: поставьте на двух ведущих к ней улицах по снайперу, прикрытому стрелком, а то и двумя. Не забудьте также выставить патруль на двух небольших пограничных проходах, ведущих к вам с запада и с юга.

Через некоторое время бандиты формально проставившего с вами альянс Торрио начнут шалить и палить по вашим людям безо всякой видимой причины. Полным недругом он, конечно, от этого еще не становится, но все-таки дружить с ним мы больше не будем: гораздо разумней в меню альянсов записать парня в категорию не сотрудничающих с вами донов. Молодцов его этот жест не удержит, однако вы хотя бы сможете отвечать пулей на пулю.

Необходимый вам участок Скаццо расположен в юго-восточном углу карты, прямо по диагонали от вашего собственного, поэтому, как только накопите денег и влияния на нескольких киллеров и налетчиков, смело отправляйтесь в гости. Особенно далеко не углубляйтесь, просто захватите три конторы и быстренько переведите в самые дешевые варианты индустрии нелегальных развлечений. Пять минут после вторжения — и задание выполнено.







Горячие закуски

10.Терра Капоне
Карта: ExtraTwo
Цель: уничтожить базу противника
Распродажа... Вне зависимости от того, случилась ли она по поводу женских сапог или пулеметов Томпсона, души наши приходят в состояние трепетного волнения. В ожидании превосходного приобретения, мгновение назад возвышавшегося на недоступном ценовом пьедестале, мы готовы забыть про цвет, размер и срок годности. Особенно когда дают попробовать. Притом бесплатно.

Что ж, вот и вы попались на старую как мир уловку и оказались с двумя подаренными гробовщиками на руках. Пулеметы Томпсона — это, конечно, здорово, тем более когда за них не надо платить, только вот проверить вы их решили не на самом простом недруге. Сразу после начала миссии через один из мостов к вам пожалует целый отряд стрелков противника, который, несмотря на гигантскую огневую мощь отдельно взятого гробовщика, вполне способен коллективно уложить обоих, да еще и на базу вашу останется.

Однако не зря вы служили под Торрио: встретьте их одним из своих стрелков и расположенными чуть позади гробовщиками. В то время как несчастный стрелок примет на себя первую атаку чужих гангстеров, прикрытые его телом гробовщики получат время, чтобы перейти в активное наступление и в течение одной-двух минут накрыть незваных гостей ураганным огнем. Только не забывайте их вовремя одергивать, а то, разгоряченные битвой, они способны гоняться за врагами очень и очень долго.

Посмотрите на Торрио: на первых порах был чуть ли не ближайшим другом и покровителем, а как дело дошло до дележа денег, сразу записался знакомым.

С тактической точки зрения важно, чтобы после перестрелки с этим отрядом у вас остались в живых как минимум один гробовщик и один стрелок. Отведите их таким же образом (спереди стрелок, чуть позади — гробовщик) к базе противника, расположенной в центре его района, и сровняйте ее с землей.





11. Терра Капоне
Карта: ItalyvsIreland
Цель: захватить пять контор на территории Донована
Терпение и труд, как вам наверняка говорили в детстве, кого угодно сотрут. Раз уж при выполнении этого задания снайперы Донована не оставляют вам шансов на быструю и победоносную войну, притом малой кровью и на территории противника, придется набраться терпения и действовать постепенно.

Первым делом захватите ограниченный длинной аллеей район, окружающий вашу базу. В месте, где аллея выходит к реке, поставьте и наращивайте сильный укрепленный пост — постоянный поток любопытных вражеских гангстеров и курьеров, движущихся по набережной, вам гарантирован с самого начала. Также поставьте обычный пост на противоположном конце аллеи, где-нибудь рядом с парком аттракционов. Теперь держите оборону и развивайте собственную империю.

А как только будете готовы, плавно сдвигайте свой основной укрепленный пост к мосту через реку — но не дальше, поскольку зона за мостом уже простреливается снайперами Донована. Оставьте пост на своей стороне реки, разберитесь собственными киллерами с чужими снайперами и захватите пять ближайших контор. Соваться вглубь территории Донована не рекомендуется.

12. Capo di capo
Карта: Island
Цель: убить Торрио
Как и большинство жизненных вопросов вообще, это задание можно решить двумя путями: быстрым и рискованным или медленным, но верным. Человек недалекий скажет, что "наиболее сицилийским" способом является последний — не зря же поколения крестьян возделывали каменистую почву этого острова, терпеливо дожидаясь своего часа. Но мы-то с вами прекрасно понимаем, что вашей душе больше приглянется способ изящный и быстрый, легкий, как лепесток сирени, и опасный, как гремучая змея.

Единственным исполнителем заказного убийства станет киллер, которого необходимо отправить через весь город, используя оба западных моста. Киллер — существо по природе не особенно сдержанное, так что постарайтесь не выпускать его из поля зрения и по пути к Торрио не приближайтесь к чужим гангстерам ближе чем на 5-10 метров. (Чтобы он исполнял ваши приказы, ни на что не отвлекаясь, вдобавок к обычным командам удерживайте клавишу Shift — "G" вместо "g", "A" вместо "a" и т.д.)

Как только перейдете дальний мост, берите курс на восток и тихонько пробирайтесь к базе вашего бывшего шефа. И лишь завидите его черный костюм, отдавайте киллеру последний приказ и молитесь об удачном исходе: основной трудностью в осуществлении этого смелого плана является привычка наемных убийц не сидеть без дела в моменты вынужденного ничегонеделания (пробираясь по территории Торрио, переполненной курьерами и часовыми, не оставляйте парня ни на секунду: "брошенный" киллер обязательно пырнет кого-нибудь своим складным ножичком. Что, естественно, привлечет к нему излишнее внимание, выраженное в пулях 40-го калибра).



Если же нервы вас подвели и киллера вы потеряли еще на подходе к чужой базе, выставляйте охрану перед каждым мостом и начинайте медленное, но верное развитие собственного благополучия. Парочка "Кадиллаков" с гробовщиками запросто пробьет любую оборону в Чикаго.





13. Новоселье
Карта: Island
Цель: добраться до базы
Для разведки используйте киллера, незаметного для гангстеров противника до первого убийства. Чтобы он когонибудь ненароком не укокошил, все команды отдавайте, удерживая Shift.

Вражеских снайперов уничтожайте, подкрадываясь из-за спины или угла. Внезапно появляйтесь перед ними на расстоянии атаки и уничтожайте быстрыми стрелками, пока они будут еще только целиться. В случаях, когда незаметно подобраться невозможно, наваливайтесь скопом — один погибнет, зато остальные его уничтожат.

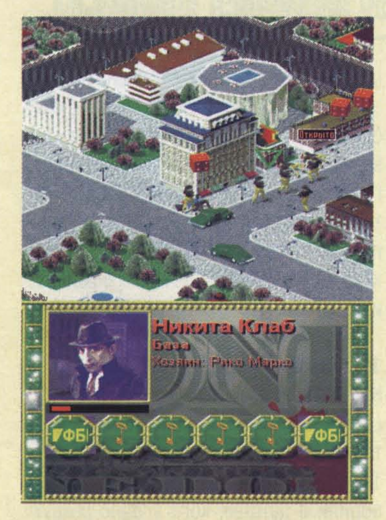
Самый верный способ — натренировать гробовщика, хотя это и не особенно важно и сойдет любой бандит, даже вышибала.

Отель, до которого вам надо добраться, находится на месте вашей бывшей базы, на противоположной стороне карты в центре набережной.

Основные блюда

14. Смутные времена
Карта: CaponeCity
Цель: уничтожить шестерых противников
Во-первых, не мешайте воевать вашим союзникам и не пытайтесь перехватить их курьеров. Если они занимаются доном на юге, выберите себе противника на востоке.

Во-вторых, очищайте территорию по районам и обязательно охраняйте проходы между ними. Сначала хорошенько укрепите свою базу, а затем выезжайте ударными группами гробовщиков на "Кадиллаках" на уничтожение отдаленных противников, после чего продвигайте свой охранный кордон вглубь карты.





15. Нежданные гости
Карта: SmallNeibourghood
Цель: уничтожить нападающие "Кадиллаки"
Ваш единственный шанс — террористы, притом в запасе у вас всего десять секунд. Ни в коем случае не ставьте их близко друг к другу, так как они будут вместе реагировать на одну и ту же машину и сами себя подорвут.

Не загораживайте проезжую часть в основных проходах — "Кадиллак" успеет развернуться, отъехать и уничтожить засаду, постреливая на ходу из окон. Лучше всего выставлять террористов на обочине в узких улочках — противники и не развернутся, и не увернутся.

16. Внутренние разногласия
Карта: Rivers
Цель: найти и уничтожить шестерых донов
Очень трудное задание, мой капо: место открытое, устроить нормальную оборону базы практически невозможно, поэтому обязательно используйте скорость.

Быстро захватите ближайшие конторы, наймите 5-6 вышибал — и вперед, прочесывать местность в поисках беглецов. Быстрота — залог успеха. Постоянно следите за общей картой, чтобы вовремя обнаружить противника. А на территории, прилегающей к чужой базе, постарайтесь не ввязываться в драки: вас все равно убьют. Лучше сохранить вышибал и пораньше найти сбежавших донов.

17. День святого Валентина
Карта: Lost
Цель: пробраться на территорию противника и убить семерых советников
Самый верный способ — натренировать гробовщика, хотя это и не особенно важно и сойдет любой бандит, даже вышибала. Удерживая Shift, пошлите одного из своих гангстеров в качестве разведчика прямо по низу карты на восток, к базе противника, а за ним на расстоянии квартала точно таким же способом отправьте гробовщика.

Первый разведчик нужен для своевременного обнаружения чужих снайперов: только их завидев, останавливайте своих людей, маскируйте гробовщика под агента ФБР и (опять-таки удерживая Shift) посылайте его мимо охраны прямо во вражеское логово. Пользуясь защитой, которую вам дает форма агента, найдите всех семерых советников в черных костюмах, дождитесь момента, когда рядом не будет гангстеров противника, и уничтожьте их всех парой очередей.

18. Воскресная прогулка
Карта: ThreeBlocks
Цель: убить трех донов
Опасайтесь террористов! Используйте широкие дороги и выбирайте прямые пути: так гораздо меньше шансов попасть в засаду и больше шансов развернуться при первом намеке на неприятности.

Месторасположение вражеских баз можно вычислить, понаблюдав за вражескими курьерами. И, пожалуйста, не лезьте напролом через десятки гангстеров противника: ваш "Кадиллак" все-таки не бессмертен, а ведь главная задача — уничтожить донов, а не всех их бандитов вообще.

19. Ответный удар
Карта: ThreeBlocks
Цель: уничтожить две базы противника
К врагам из вашего района ведут четыре прохода: два верхних второстепенны, через них вряд ли кто будет активно прорываться, охрана же двух нижних — ваша основная задача.

Сначала поставьте кордон из стрелков, затем — из снайперов, прикрытых стрелками, при этом постарайтесь поставить их напротив хорошо простреливаемых проходов. Далее прямо на вражеской стороне начинайте строить настоящие вооруженные укрепления, не забыв оставить снайперов (как минимум одного) на подхвате возле базы и парочку налетчиков на полпути к ней — для отстрела забредших киллеров.

При достижении необходимой вооруженной мощи первым делом разберитесь со своим районом, а затем через ФБР узнавайте местоположение баз противников и отправляйте к ним в гости несколько плотно упакованных "Кадиллаков". Эти машины можно также использовать для обороны от киллеров.

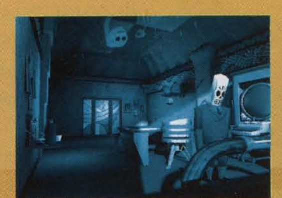
Десерт

20. Встреча на высшем уровне
Карта: MoreSpace
Цель: сохранить своих донов живыми
Это задание каждый проходит в зависимости от личных пристрастий. Донам, находящимся на другой стороне реки от базы, придется идти дальше всех, поэтому высылайте их первыми, и не к вашей базе, а к центру карты, поскольку через него ведет единственная безопасная дорога через реку. Также стоит сразу же выслать охрану с базы к центру для встречи прибывающих гостей и отвлечения внимания стрелков противника.

Блюдо дня

21. Последний бой Капоне
Карта: CaponeCity
Цель: уничтожить всех противников
Громадная карта из девяти районов со всеми возможными бандитами, негодяями и проходимцами. Мой капо, здесь выживет только настоящий сицилиец!

Grim Fandango



И... тексты, черт возьми, тексты! Два слова: да, они. Те самые. Кто видел "Троттл" — тот меня понял, кто не видел — поверил (я надеюсь).

90

"9 принцев Амбера"



Фанаты Желязны! Налетайте! Даром, что квест, драк вам мало не покажется!

94

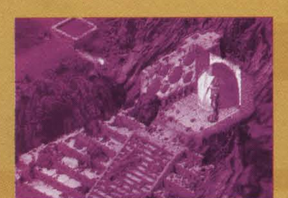
"Лиит"



"Лиит" очень сильно отличается от всего, что делается сейчас отечественными игрушечными компаниями. Прежде всего в игре просто роскошная (особенно по меркам нашего рынка) трехмерная графика... Движется все, что только может двигаться в "ландшафте": вода, дым, облака, листья, какие-то мелкие и совсем не обязательные козявки и птички...

91

Sanitarium



Sanitarium — игра "простая". Голову на ней сломать трудно. Но... Это такая игра, в которой очень обидно останавливаться. Любая мелочь, способная затормозить развитие сюжета, просто сводит с ума. И если какая-то головоломка вдруг покажется вам слишком трудной...

96



Ольга Цыкалова

Типанекролог

Отдел квестов с прискорбием сообщает, что на третьем году работы, после непродолжительных, но бурных дискуссий, Наталия Дубровская покинула эти розовые страницы, чтобы продолжить свой творческий путь в ином, более высоком звании.

От нас ушло светило игровой журналистики, человек необычайных квестерских дарований, мастер художественного сленга, так и не раскрывший до конца в нашем разделе свой необъятный творческий потенциал.

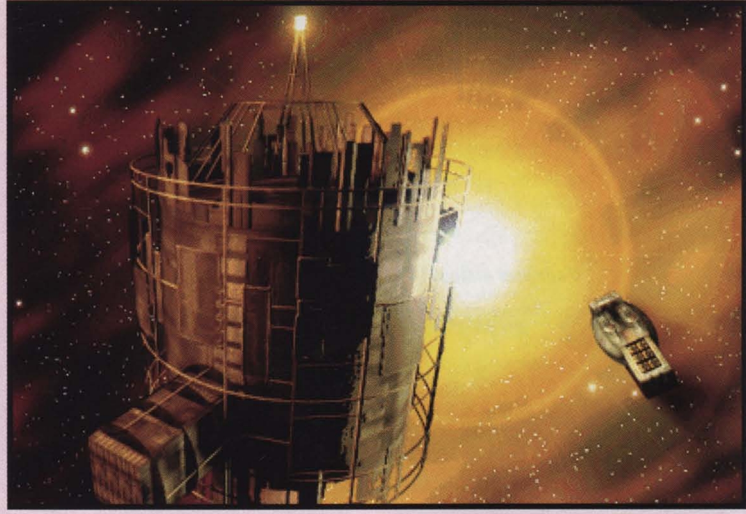
Мы скорбим вместе с вами, дорогие наши квестеры, ибо в лице Наталии Дубровской вы потеряли чуткого и безответного ответчика на все ваши многочисленные вопросы по прохождению игр, и прежде всего обоих Broken Sword'ов. Именно эти постоянные и поистине нечеловеческие усилия Наталии по удовлетворению здорового любопытства наших читателей, возможно, приблизили переход нашего дорогого товарища в иную ипостась.

Мы надеемся, что и на той высокой должности, которую приняла теперь Наталия Дубровская, она не забудет наш раздел и своих преданных читателей, и мы всегда будем ощущать ее дружескую помощь и поддержку в самые трудные минуты очередного аврала, а наши розовые страницы будет по-прежнему украшать ее подпись, ставшая лишь чуточку длиннее.

Иди же с миром, дорогая Наталия, и пусть будет покрыто толстым слоем пуха твое замглавредакторское кресло. Мы никогда не забудем твоих солюшенов и рецензий, даже если их не станет меньше!

Безутешный соредактор Ольга Цыкалова.

Приключения в космосе



Стареет, стареет Bethesda Softworks — нам на радость!

Есть у меня такая утешительная теория, что все игрушечные фирмы, достигнув достаточно зрелого "игрового" возраста, начинают испытывать просто неодолимую тягу к квестам. Чем бы ни занимались игроделатели — крутыми стрелялками, гонками или RPG, — рано или поздно они создадут свой квест! В нынешнем году этими "старческими штучками" решила заняться фирма Bethesda Softworks, обладательница диплома нашего журнала за лучшую RPG 1996-го года (Daggerfall).

Причем разошлась дипломированная Bethesda не на шутку: она собирается порадовать нас сразу двумя Sci-Fi Adventure (то есть квестами на научно-фантастические темы).

Действие игры **Satin Rift** происходит в далеком космосе на планете Rheom 1. С сотрудниками расположенной здесь исследовательской лаборатории стали происходить странные вещи: люди слышат потусторонние голоса, страдают от ужасных галлюцинаций, просто сходят с ума... Глава лаборатории Виктория Фэйн дошла до того, что взяла да и убила одного из своих подчиненных! Узнать, что творится на Rheom 1, и расследовать убийство Земля посылает новоиспеченного спецагента Чата Ралера — то есть нас.

Сюжет не отличается особой оригинальностью, да и графика игры, судя по первым скриншотам, не блещет красотой. Пререндеренное 3D индустриального вида: сталь, трубы, лампочки, провода... Сам герой тоже смотрится не слишком симпатично.

На что же рассчитывает Bethesda, работая над этим проектом? Компания клянется, что у игры очень сложный и логичный литературный сценарий и содержательные диалоги. Что пазлы исключительно гармонично интегрированы в сюжет, а интерфейс отличается невиданным удобством!

Все так говорят, конечно. Но отчего-то хочется верить, что в сентябре мы увидим действительно хорошую игру. Действительно — а вдруг?

Еще один квест — **Symbiocom**.

...И опять приключения в далеком космосе! На этот раз нам отведена роль космического инженера на звездолете "Райдент". Наш корабль атакован неизвестными силами, экипаж и пассажиры бесследно исчезли. Игрок остается единственным обитателем этого космического "Летучего голландца", на котором вы будете бороздить просторы Галактики в поисках исчезнувших друзей, пытаясь разгадать тайну своего чудесного спасения. Естественно, в конце игры выяснится, что во всем виноваты транскосмические корпорации мафиозного толка, которые и организовали нападение на наш корабль.



Судя по всему, перед нами космический клон Riven. Элегантные, тщательно отрисованные интерьеры, вид из глаз, обилие головоломок и полное отсутствие живых персонажей... Перспективно, наверное.

Самое интересное, что на сайте компании (www.bethsoft.com) нет ни одного упоминания об этих проектах, представленных ею на E3 (видимо, в последний раз сайт обновлялся в прошлом веке), так что ссылку на него мы даем только по долгу службы.

Глава лаборатории Виктория Фэйн дошла до того, что взяла да и убила одного из своих подчиненных!

Квесты впадают в мульт-детство

Свято место пусто не бывает. Отказавшись от производства настоящих мультипликационных квестов, основные игрушечные компании заменяют их в своем репертуаре своеобразным суррогатом — игрушками по мотивам знаменитых мультфильмов. Больше всех повезло придуркам с MTV — они просто не слезают с компьютерного экрана. В этом году GT Interactive осчастливит нас аж двумя сериями их новых похождений, при этом на удивление не похожими друг на друга. Игрушка под рабочим названием **Beavis and Butthead Do U**, о которой мы уже писали в прошлом номере, выглядит, словно классический мультик, в чем вы можете убедиться, посмотрев на первые скриншоты из игры. А вот обладателям приставок не повезло: на "Сони" приключения знаменитой парочки (тоже судя по скриншотам) будут смотреться довольно уныло.

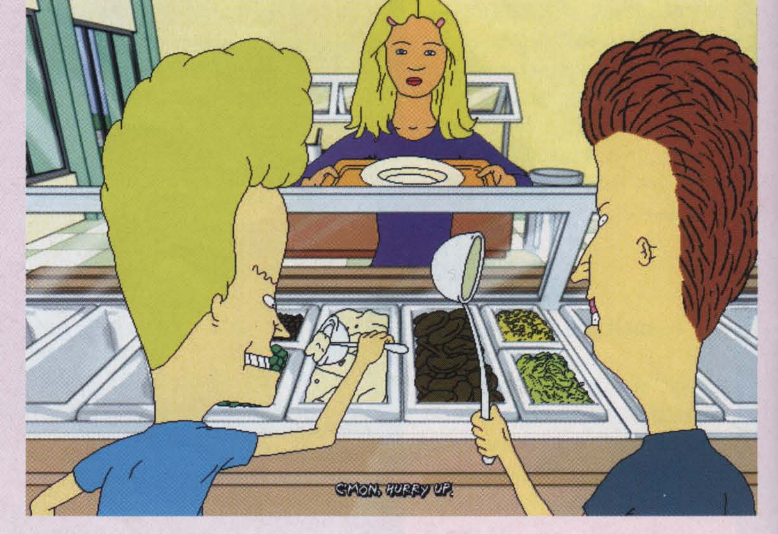


Та же "болезнь" настигла и знаменитую Activision. Она подписала с "Диснеем" договор на превращение в игры целых шести мультфильмов, как уже существующих, так и только готовящихся к выходу. К сожалению, мы пока не знаем, какие конкретно творения Disney будут пересажены на компьютерный экран.

...Не устоял даже стрелялочно-гоночный Acclaim! В 1999 году фирма собирается выпустить игру по мотивам знаменитого (исключительно в Штатах) мультсериала для взрослых **South Park**. Графика его



выглядит, на наш, воспитанный "Союзмультфильмом", взгляд, довольно странно, но тексты, судя по всему, должны быть веселыми, раз мультик сразу стал культовым (еженедельно его смотрят 3-5 миллионов американцев).



Смерть поэта

А знаете ли вы, что знаменитый Riven вовсе не принес фирме Broderbund тех сказочных золотых гор, которыми ее некогда порадовал Myst? Невероятно, но факт: продававшийся бешеными тиражами "Новый Мист" не оправдал ожиданий издателя, и в самом начале лета компания была поставлена в весьма затруднительное положение... проще говоря, пошла с молотка вместе со своим главным игрушечным производителем Red Orb Entertainment.

Пал наш последний оплот, специализировавшийся исключительно на квестах-как-искусстве. Мы обязаны Broderbund не только нашумевшей парой Myst/Riven, не только нашим квестом 1997 The Last Express, но и такими великолепными, хотя и быстро забытыми играми, как In the First Degree и Koala Lumpur. Короче говоря, вот уже много лет Broderbund не производил по части квестов ничего, кроме шедевров для избранной публики, и в конце концов за это поплатился, что совершенно закономерно.

У постели больного собрались три претендента на наследство: Hasbro Interactive, Electronic Arts и The Learning Company. Победила последняя, что тоже вполне закономерно: ведь кроме игр Broderbund известен еще своими великолепными "живыми книгами" и образовательными программами. Только ими он теперь и будет заниматься в содружестве с The Learning Company (а как же Prince of Percia 3D?!).

А чем после этого печального события будет заниматься наш раздел, я теперь и не знаю...

Цыплят по осени считают

Эта мудрая поговорка оказалась совершенно не применима к отечественным квестам. Если во всем мире действует жестокий закон, согласно которому только 10% начатых игровых проектов доходят до стадии публикации, то в нашей удивительной стране все наоборот. Только 10% игр, о работе над которыми мы написали в начале этого года (см. #2'98, стр.87-88), не выйдут никогда. Остальные пациенты чувствуют себя прекрасно.

Часть этих игр уже продается, а большинство мы увидим этой осенью, причем пять из них — уже в сентябре. Налицо натуральный квестовый бум в одной отдельно взятой стране, причем на фоне квестового упадка и разорения во всем остальном мире.

Как и всякий феномен, российское квестофильство требует своего объяснения. Почему мы и здесь не такие, как все? Наверное, "мы" ждем от игр прежде всего приколов, "мы" согласны мириться с багами и устарелой графикой, "нам" плевать на сложность и длину игры, для "нас" главное — "атмосфера"!

Если это действительно так, то большинство отечественных квестов ждет шумный успех, который можно будет смело отнести к загадкам русской души. Если же нет... Тогда этой осенью на квестопроизводстве погорит много-много народу, и с первыми заморозками наш любимый жанр будет безжалостно выставлен за двери главных игровых компаний.

Давайте еще раз перечислим то, что в ближайшее время будет инсталлировано на винчестерах наших/ваших компьютеров. Или... не будет инсталлировано никогда — хотя мы еще в феврале, пользуясь информацией из первых рук, прогнозировали этим играм и скорый выпуск, и успех.

"Алиса" ("Домашний компьютер"). Игра-головоломка по мотивам великолепного советского мультфильма "Тайна третьей планеты". Скорее всего, не выйдет никогда (таково мнение самих разработчиков).

"Придурок" (Auric Vision). RIP (по моему сугубо личному мнению).

Если во всем мире действует жестокий закон, согласно которому только 10% игровых проектов доходят до публикации, то в нашей стране...

"Братья Пилоты. Дело о серийном маньяке" ("Геймос"/"1С"). Мы долго ждали, но наконец дождались. Первый add-on к "Братьям Пилотам" почти наверняка выходит в сентябре.

"Девять принцев Амбера" ("Сатурн"). Уже в продаже. Читайте в номере!

"Новый Робинзон" ("Никита"). Симпатичный квест "для всей семьи" выйдет в сентябре.

"Одиссей" ("Акелла"). Почти двухлетние скитания "Одиссея", кажется, подходят к концу. Фирма "Акелла" надеется издать игру к новогодним праздникам.

"Гарри в отпуске" (Auric Vision). Третий диск знаменитого "ГЭГа" обещан на октябрь, но гложут меня серьезные сомнения...

"Лиит" ("Амбер"). Компания "Амбер" заканчивает самый роскошный проект этого года (и, пожалуй, всей истории отечественного квестостроения). Читайте в этом номере.

"Петька и Василий Иванович спасают Галактику" ("Бука"). Долгожданный "Петька" выходит в сентябре, и это уже наверняка. Фирма "Бука" приступила к тестированию!

"Синдбад" ("Азия"). Игра вышла и оказалась настолько младенческой, что... (См. средний возраст наших читателей — #5'98.)

"Провинциальный игрок" (GershWin/"Акелла"). Удивительно! Команда из Ярославля, судьба которой еще полгода назад висела на волоске, не сдалась и все-таки заканчивает свою симпатичную помесь квеста с симулятором бильярда! Игра выйдет в свет в октябре.

"Шестое измерение" ("Никита"). "Симулятор полета пчелы" на основе стрелялочно-леталочного "движка" с панковскими диалогами (надеемся, они не исчезли за это время) и квестовыми задачами выйдет в сентябре.


"Лиит"


"Алиса"


"Похождения Штирлица"

"Леопольд" ("1С"). Игра вышла в свет, но не попала на страницы нашего журнала из-за своей сугубой детскости.

Spot (NST Interactive). Нашего полку прибыло! Фирма NST Interactive намерена издать свою первую игру в октябре. Читайте в номере.

"Полная труба" ("Никита"). Веселый "пазлгейм" на основе графики знаменитого мультипликатора Ивана Максимова ("Болеро", "Нити") отложен на следующий год, но его играбельную демо-версию вы найдете на диске, прилагаемом к этому номеру Game.EXE.

"Похождения Штирлица" ("Электрический рай"). Увы и ах. Штандартенфюрер, по слухам, умер, не родившись. Но не плачьте, поклонники квестово-анекдотического жанра: Штирлиц бессмертен, как птица Феникс, и уже возродился из пепла на другом конце нашей бывшей страны. О его новых похождениях мы расскажем вам в сентябре.







Приключения Билли Арта в Ярославле

Тысячу номеров назад мы писали о хитрющей команде из Ярославля GershWin (полное ее название — GershWin Research Group), которая начала свою карьеру с создания симулятора бильярда, чтобы потом тихой сапой превратить его в квест — естественно, включающий в себя элементы этого самого пижонского игрища. Тысячу номеров назад мы почти ничего не знали о самой игре, разве что из первых картинок, едва-едва собранных в "демо", явствовало, что в ней будет стильная и элегантная графика.

Сбор сведений об игроках, их слабостях и манере игры превратится в одну из основных задач "Провинциального игрока".

Прошло полгода, и сейчас ярославские "Гершвины" заканчивают работу над своим **"Провинциальным игроком"**. За это время игра еще раз поменяла имидж: теперь это настоящая горючая смесь квеста, аркады и азартных игр, среди которых — собственно бильярд, кости и игровые автоматы. Благодаря усилиям талантливых ярославских художников под руководством Павла Заруслова, отличной "комиксной" графики в игре стало еще больше, появилась двумерная анимация, к тому же наметился довольно веселенький сюжет.



МАТЕРИАЛЫ РУБРИКИ ПОДГОТОВЛЕНЫ

ОЛЬГОЙ ЦЫКАЛОВОЙ

(по пресс-релизам фирм-разработчиков и собственной информации).

Профессиональный бильярдист Артур Билли (Арт Билли, или попросту Билли Арт), господин с лицом Брюса Уиллиса и повадками героя Тарантино, оказавшись "на мели", отправляется в город Козюльск — столицу мирового бильярда — подзаработать деньжонок. Дело это, оказывается, не простое, особенно для человека, у которого в кармане осталось всего 50 зеленых рублей. Вступительный взнос в самый роскошный клуб города, где и делаются бильярдные состояния, — 2000 баксов, и собирать их придется по окраинным помоечным заведениям, посещаемым всевозможными отбросами общества вроде панков, металлистов и, простите, сатанистов. Выманить у них монету — занятие не только непростое, но и небезопасное. Нашего героя ждут неизбежные драки с клубными завсегдатаями и даже тюрьма — за "мелкое хулиганство". Однако мастерство, знание человеческой природы и способность найти свой подход к каждому противнику в сочетании с истинно квестовой смекалкой помогут в конце концов Арту озолотиться.

Нас ждут богатые возможности общения с наиболее колоритными и опасными обитателями города Козюльска. Мы их будем не только бить и обыгрывать — мы будем с ними разговаривать. Сбор сведений об игроках, их слабостях и манере игры превратится в одну из основных задач "Провинциального игрока" наряду с собственно игрой в разнообразные "клубные" игры исключительно на деньги. Информация тоже имеет свою цену, она продается и покупается. Подкупленный бармен подчас может сообщить о самом крутом вашем противнике такое, что ваша победа над ним станет просто вопросом времени, а правильно выбранная линия в диалоге стоит выигрыша у однорукого бандита. Все персонажи в игре имеют детально проработанные психологические характеристики — сказывается опыт режиссера игры Вадима Козюлина, который пришел в GershWin с телевидения.

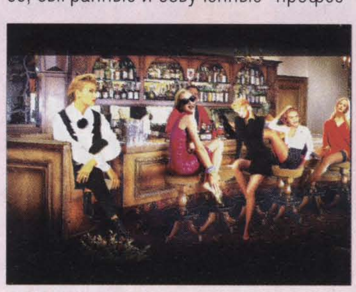
Изданием "Провинциального игрока" решила заняться московская фирма "Акелла", и выйдет игра уже в октябре.

Еще раз о том, чего нет

Очень давно, когда и GAG'а еще не было, московская фирма Sky-Studio решила создать эротический квест. И создала (вернее, что называется, "почти закончила") — правда, только сейчас, когда GAG'а уже нет. Но и квест, и эротика остались, и мы вам о них сейчас расскажем.

"Эротика жизни" — игра без сверхзадачи, зато веселая. Все что надо сделать ее несчастному герою (вид из глаз, статичные сцены, похоже на... Ну, вы меня поняли) — "раскрутить" легкомысленную дамочку, которую он к тому же и не видел никогда: так, позвонила, ошиблась номером. И нравственностью не блещет — надо только "в процессе" ничего не испортить. И получишь большой и неприличный бонус... Так что "сверхзадача" даже для Ларри мелковата, хотя на кой это "сверх" в игре, где очки начисляются в зависимости от того, сколько стриптиза герой сумеет углядеть, бродя по своим статичным окрестностям безо всяких возможностей перемещения внутри сцен?!

Без возможностей — зато с видео! Все герои честно отсняты на пленку и живут в маленьком окошке, врезанном в плоский фон. Так что и тот самый стриптиз, и объект нашей телефонной страсти, и муж объекта, который ловко и больно выбьет вам мозги, если вы будете недостаточно осторожны, и даже жадный Мойша из ломбарда — все они предстанут перед вами во всей красе, сыгранные и озвученные "профес-





сиональными актерами". Пока все это не слишком радует ни в плане эстетическом, ни в том, что касается "технологии", но игра еще не закончена, и, будем надеяться, и графика, и методы отображения видео еще изменятся. В лучшую сторону.

Что касается основного — геймплея, то здесь главным будет умение разговаривать с людьми. И развитие сюжета (а он очень и очень нелинеен), и успех/неуспех нашего героя целиком и полностью зависят от правильного выбора реплик. Диалоги бесконечны и изрядно разветвлены. Еще вам придется играть в азартные игры, ходить в кино, закладывать ценности и любоваться высоким искусством. Короче — "Эротика жизни", выходит осенью, издатель — Sex College.

"Пятно" из "Зоны"

Жили-были на свете художник Александр Шварц и программист Алексей Лисенко. В то далекое время, когда единственной полномасштабной российской игрой на нашем рынке был "Бермудский синдром", делали они так называемые мультимедийные продукты вроде "Виртуального диджея" и музыкальной энциклопедии "Алиса в музыкальной стране" и мечтали о настоящей, "своей" игре. И время "больших игр" для них пришло. Компания NST Interactive (учреждена при Академии Наук РФ), в основании которой они приняли самое деятельное участие, в октябре издает свою первую игру — квест под названием Spot, или по-русски —**"Пятно"**.

На идею создать свой квест Александра и Алексея вдохновили книги братьев Стругацких. Проект сначала так и назывался — "Сталкер", но постепенно сюжет игры (стараниями сценариста Бориса Галенко) развивался, все больше отходя от первоисточника, так что теперь загадочное "Пятно" лишь слегка напоминает сталкеровскую Зону (точнее, Зону из "Пикника на обочине").

По сути, Spot — еще один клон Myst'a. Игра идет от первого лица с видом из глаз. Мы попадаем в центр большого города, в зону действия неких инопланетных сил. Не так давно здесь что-то упало с неба, но что — не знает никто. Это "что-то" постепенно меняет вид окружающего города, захватывая в нем все больше и больше пространства. Выяснить, что или кто вторглось на Землю, — и есть наша основная игровая задача.

Внутри "Пятна" не действуют обычные законы земной физики и человеческой логики, поэтому закономерности существования в этой аномальной зоне нам придется выяснять по ходу игры. В отличие от мирного и спокойного Myst'a, Spot полон смертельных опасностей. Каждый ваш шаг по, на первый взгляд, знакомой и привычной поверхности может оказаться последним — каким он стал для обладателей тех обугленных тел, которыми украшены многие игровые ландшафты. Не самым странным из законов жизни в "Пятне", например, является правило никогда не стрелять с закрытым ртом...

Выяснить, где таится опасность, можно будет исключительно методом научного тыка, но полученное знание, увы, не спасет вас, если вы решите покинуть игру, а потом снова в нее вернуться. "Пятно" нестабильно, и опасные зоны и проходы в них меняют свое расположение при каждой загрузке. Нестабильна и собственно личность нашего героя. В начале игры мы сможем выбрать свое второе "я" из четырех имеющихся в наличии персонажей, у каждого из которых собственные интересы внутри "Пятна" — от простого любопытства до спасения человечества.

Несмотря на сугубое "мистообразие" технологии, в Spot'e мы сможем "вертеться" на все 360 градусов и перемещаться по "Пятну", собирая и используя разнообразные предметы. Кстати, трехмерные модели для игры создаются известным промышленным дизайнером Виктором Цукерманом.

Делается Spot, что совершенно не характерно для отечественных игроделателей, исключительно на компьютерах Macintosh. Такая преданность находящейся на грани забвения технике была по достоинству оценена фирмой Apple: Spot уже включен в список игр, которые будут входить в комплект нового компьютера iMak, предназначенного для домашнего использования и малых офисов. Презентация этой модели в России назначена на начало сентября, тогда же выйдет и версия Spot под "Макинтош". А обладателям PC IBM придется ждать своей доли "Пятна" до октября.

Фирменный знак компьютеров Apple



— графика с миллионами оттенков — в игре, конечно, будет присутствовать в обязательном порядке, как и многочисленные спецэффекты, демонстрирующие грандиозные возможности нового "Макинтоша".

Ну а Шварц и Лисенко уже думают над продолжением игры. Исследование природы "Пятна" — это только первый этап. Вторая игра задумана как смесь квеста и стратегии, при этом — с изрядной долей стеба. Выяснив, откуда, собственно, взялась аномальная зона, наш герой вступит в тесное общение с то ли сумасшедшим, то ли впавшим в детство инопланетным компьютерным разумом, управляющим по странному стечению обстоятельств самим... но нет, не буду открывать вам главную тайну "Пятна" — разбирайтесь сами, когда игра выйдет в свет.

На идею создать свой квест Александра и Алексея вдохновили книги братьев Стругацких. Проект сначала так и назывался — "Сталкер".





Пляски Смерти

Наталия Дубровская

Grim Fandango

Лучше один раз потрогать, чем сто раз увидеть! — это правило никто не отменял. Как бы близко ни удалось нам рассмотреть Grim Fandango, новое творение прославленной квестовыми достижениями LucasArts, на E3, игровая "дема" на 150 Мбайт (быстро смазали модемы и бегом на наш сайт, где ее можно скачать по частям!) — это гораздо серьезнее.



Grim Fandango — игрушка про смерть. Вернее, про несчастный народец, который в силу своей безнадежной человеческой недоделанности застрял где-то между жизнью и смертью, в месте отвратительном и скучном, и только и думает, как отсюда вырваться, хоть в преисподнюю, — но при этом никакими методами, кроме старых, земных, за которые сюда и угодил, пользоваться не умеет. Интриги, спецслужбы, любовь и мелкие кражи — обычные будни агента из бюро путешествий, в которого мы с вами и превратимся, только теперь все это будет происходить по ту сторону зеркала, где вся жизнь — мексиканский карнавал, а любое лицо — маска Смерти.



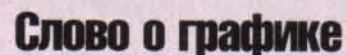


1. Это пневмопочта. Обратите внимание на дизайн потолка! Домовина — она и есть домовина!

Full Throttle! навсегда

Больше всего поклонники замечательного жанра "квесты от LucasArts" боялись того, что новая игрушка создавшего несравненный Full Throttle! Тима Шефера (Tim Shafer) будет не "такая, как раньше", а "такая, как у всех". Спешу обрадовать: GF — это и есть FT!, только, разумеется, на новом этапе. Общий подход к игровому пространству и, главное, геймплею, остался прежним, хотя герой за это время перевалил за границу, отделяющую тьму от света, графика — через куда менее тонкую грань между 3D и мультиком, а интерфейс — через совсем уж загадочную "полосу" между "есть" и "нет".

В демо-версии нам предстоит решить всего одну задачу, но и этого хватит, чтобы понять, что "Лукасу" удалось главное — вернуть уникальную атмосферу и азарт старого доброго "Троттла"!



Слово о графике

Grim Fandango сделан в самом что ни на есть заранее отрендеренном 3D — и сделан великолепно! Конечно, теплоты и "характерности" персонажей и интерьеров старого мульт-квеста нам не видать, но выход создатели игры нашли очень неожиданный и изящный: просто "убили" весь свой мир. Сделали его мертвым и чистым, как сам их безукоризненный трехмерный рендеринг, а несравненные лукасовские персонажи взяли да и превратились в выразительные, но мертвые маски. Правда, это им ничуть не повредило: мудрые создатели "Фанданго" нашли художественную традицию, вполне соответствующую выдвигаемым проклятой, но неизбежной в наше время трехмерностью требованиям: традицию мексиканского карнавала.

"Квадратные" поверхности, откровенные, яркие цвета, все крупно, грубовато и выразительно — вот вам и "мир мертвых"! А поскольку фольклор — штука серьезная, и за много веков в этой традиции, естественно, успело сложиться ВСЕ, то и в игрушке нашей найдется место и ярким типажам, и вполне осмысленным интерьерам — даже "выражение лица" на этих жутких рожах будет присутствовать! Вот это работа!

Еще чуть-чуть интерактивности

Главное, чем гордился Тим Шефер, рассказывая о своей будущей игре, — это отсутствие интерфейса. Не пугайтесь, это



2. Задание выполнено! Это вовсе не то, что вы подумали, а голубиные яйца!

вовсе не означает, что "оно все будет делать само" или у вас отнимут инвентарь и ничегошеньки не дадут посочетать, поприменять и повыбрасывать. Как уже было сказано, общая концепция игры не изменилась ни на грамм. Это "отсутствие" означает только, что не видать вам курсора, как своих ушей, и ходить вам отныне клавишами со стрелками, а с барахлом возиться — такими же клавишами, но с буквами. Никаких подписей и обозначений на экране: если предмет активен, Мэнни будет на него выразительно "смотреть", наклоняя свою большую белую голову и намекая таким образом, что неплохо бы нам нажать на клавишу "E" ("examine"). "Брать" — плюсиком, "юзать" — Enter'ом... Зато экран всегда чист, и таинственный мир игровых интерьеров не оскверняется ни неуместными надписями (кроме реплик в диалогах, конечно), ни пошлыми "кликами".

Не сказать, что радует, но, конечно, оригинально — возможно, поиграв подольше, мы и оценим это новшество. Зачем цепляться за старое, когда от него ничего не осталось — Тим Шефер новую игрушку делает?!

Про геймплей? Щаз!

Ну и трудное же у меня положение! Вроде бы теперь самое время взять, да и рассказать, что там за задача, да как ее решать, да что там нового, а что — "троттлового"... Это ведь и есть самое главное! Это и есть то, что даст наконец мне право выкрикнуть то, что давно вертится на языке: "Ребята, Игра! Не зря ждали! Не зря еще пару месяцев ждать будем!".

Надо, конечно... А вот не могу — рука не поднимается! Ведь играть будете, а подсказать сейчас — столько кайфа испортить! Мне бы кто подсказал — убила бы! Так что на слово поверьте: классно, троттлово, не то чтобы "логично" — но до того здорово, до того неожиданно! И "метод перебора" вам не светит ни в каком виде — это и при двух предметах в кармане ох как быстро усваивается!

Европейские сказки "Амбера"

Ольга Цыкалова

"Лиит"

Отечественная игровая индустрия принимает все более цивилизованный вид. У нас не просто издаются полномасштабные игры вроде "Гэга" или "Паркана", наши игры начинают появляться на Западе, причем не как безымянная продукция второразрядных издательских компаний, а как полноценные проекты мирового уровня, изданные лидерами индустрии, — как это случилось с "Вангерами".

Компания "Амбер" сделала следующий шаг в благородном деле братания с Западом. Она представила свой новый проект "Лиит" европейским издателям в виде очень ранней демо-версии и уже на этом этапе сумела подписать контракт о публикации игры с довольно известной фирмой Project 2. "Амбер", таким образом, делает игру для западного рынка (и для нашего, конечно, тоже), при финансовом участии западного издателя — и при этом контракт никак не ограничивает творческую свободу создателей игры!



Трехмерные сокровища "Лиита"

"Лиит" очень сильно отличается от всего, что делается сейчас отечественными игрушечными компаниями. Прежде всего в игре просто роскошная (особенно по меркам нашего рынка) трехмерная графика — это вы, я думаю, и без меня заметили, рассматривая иллюстрации. А теперь представьте, что все эти пейзажи и интерьеры к тому же богато анимированы. Движется все, что только может двигаться в "ландшафте": вода, дым, облака, листья, какие-то мелкие и совсем не обязательные козявки и птички... Это впечатляет уже сейчас, а ведь работа над фоновой анимацией еще не закончена — полагаю, при игре в "Лиит" нас ждет еще немало сюрпризов.

Переходы между отдельными местоположениями сделаны, как перемещения наблюдающей за ними кинокамеры: место действия как бы поворачивается перед нашими глазами, и мы видим продолжение игры уже с нового ракурса.

По исключительно разнообразным и многочисленным ландшафтам "Лиита" и будет гулять наш герой — тоже вполне трехмерный. В игре (пожалуй, впервые в нашей стране) применено трехмерное моделирование лиц. Когда персонаж разговаривает с кем-нибудь из местных жителей, на экране появляются их увеличенные 3D-головы, которые ведут себя вполне как живые — даже моргают и шевелят губами.

Убей принцессу, спаси дракона

Что касается сюжета, то здесь на мой взгляд, "Лиит" следует известной европейской традиции — делать игры ни о чем. Есть красивый мир, есть герой, который должен этот мир спасти, есть злодей, который стремится этот мир погубить, есть симпатичная девушка с



большими глазами, которую наш герой должен спасти заодно с остальным миром. Подробности этой вечной, как тетрис, квестовой истории мы и будем узнавать, играя в "Лиит".

То же самое можно сказать и о геймплее. По словам самих разработчиков, он будет более чем традиционен. Герой бродит по обширной сказочной стране, собирает то, что плохо лежит, — в том числе и магические заклинания, беседует с местными жителями и выполняет их разнообразные поручения.

Российская версия игры пополнится к тому же существенно отличающимся от английского варианта текстом, адаптированным к интересам нашей игровой общественности, для которой без юмора и игра не игра!

В Европе "Лиит" наверняка найдет широкую аудиторию, а вот на нашем рынке ситуация довольно забавная. Российская публика разделилась на два непримиримых лагеря: активных и громко выражающих свои эмоции поклонников игр а-ля суровый Full Throttle!, и молчаливое большинство, предпочитающее сладкий King's Quest 7. Удастся ли "Лииту" объединить их, как это в известной степени удалось "ГЭГу" и "Братьям Пилотам"? Похоже, узнаем мы об этом уже в сентябре...



Красота спасет мир. Виртуальный

Классический русский квест "Лиит" как зеркало "кривой" геометрии

Итак, Liath, он же "Лиит", если по-русски, — квест, наш, родной, тутошний! Причем квест красивый, трехмерный, с отменным энтузиазмом подхваченный (то есть оплаченный на корню) самым настоящим, прижимистым Западом. Ну как тут не заинтриговаться?!



то мы и сделали — заинтриговались и отправились в фирму "Амбер", знакомиться с создателями этого весьма неожиданного проекта. Миновав строгую охрану и плюхнувшись в уютные кресла, мы с облегчением вздохнули и огляделись — и увидели трех очень молодых и легкомысленных на вид людей и одного солидного. Солидным был Олег Кожухов, глава фирмы "Амбер" и продюсер проекта "Лиит", а молодыми — его непосредственные исполнители.

Наша задача — создать собственный, отдельный, мир со своими обычаями, своими народами, своим искусством и, естественно, своим языком.

Само собой, беседовать с этим народом было легко и весело: а как же иначе, если собрались трое молодых и легкомысленных и один солидный, который сумел в них поверить?! И еще пара журналистов, которым только бы послушать, как другие рассказывают о себе и своей игре — легко и весело.



Game.EXE: Олег, а как выглядел проект, когда Дима (Дмитрий Цирухин, сценарист игры. — **.EXE**) пришел с ним в ваше издательство?

Олег Кожухов (продюсер проекта, директор компании "Амбер"): Ну... был некий мир, эскизы, идея — никакого программирования. Было ясно, что именно человек хочет делать, но совершенно непонятно, КАК.

Кстати, игра должна была стать двумерной. Мы с Димой месяца два думали, смотрели его новые эскизы и в конце концов решили делать "Лиит" не рисованным, а в 3D. Как раз в тот момент разрабатывалась технология для "Тунгуски" (еще одной игры компании "Амбер", но уже экшена, о котором вы можете прочесть в соответствующем разделе этого номера. — **.EXE**), и мы решили совместить эти задачи. Продумали общую идею игры, выбрали технологию, потом, когда были сделаны пробные фоны, начали искать людей — и, слава богу, нашли. Все они — художники телевизионной компьютерной графики. Спустя еще полгода нам потребовался аниматор лиц, и мы нашли Леонида (Ларионова. — **.EXE**) — я считаю, это лучшие специалисты, которых только можно найти сегодня в России!

.EXE: А программирование?

О.К.: Конечно, есть и программисты — Ира и Дима Софонцевы, они живут и работают в Твери. Нельзя не упомянуть и тех ребят, что, хоть и не в проекте, но имеют к нему большое отношение, — Алексея Данилкина и Игоря Селиванова (помните "Бермуду"? — **.EXE**). Мы, кстати, помогаем им в работе над "Тунгуской", а Алексей и Игорь отвечают нам вниманием к "Лииту". Словом, работаем все вместе. Да и внутри коллектива задачи часто "перебрасываются". Дима может делать анимацию лиц, а Леонид фоны, если нужно, и мы часто обсуждаем вместе проблемы проекта. В этом плане мы очень мобильны, у нас нет узких специалистов. Проще говоря, мы работаем одной командой, и, мне кажется, именно благодаря этому проект будет успешно завершен.

.EXE: Тогда — о нем, о проекте! Давайте начнем с названия. Что такое "Лиит"?

Дмитрий Цирухин (сценарист и дизайнер): Это просто имя главного героя, а откуда я его взял... Да ведь такое имя реально существует!

О.К.: Смысл в том, что на некоем внутреннем языке это имя означает что-то вроде "дух-освободитель".

Леонид Ларионов (face animation): Или "отец-основатель"...

.EXE: А этот внутренний язык, он как-то связан с тем, что происходит в игре?

Д.Ц.: Да нет, ну это так просто... чтобы народ загрузить.

О.К.: Наша задача — создать собственный, отдельный, мир со своими обычаями, своими народами, своим искусством и, естественно, своим языком. Вот мы и придумали этот язык. А дальше — все происходит в этом мире, люди говорят на его языке, есть даже целый алфавит — буквы, знаки, иероглифы...

.EXE: А с чего же он начался, этот мир? когда вы решили его создать?

Д.Ц.: С Quest for Glory.

.EXE: Правда?!

Д.Ц.: С детства я играл в сьерровские квесты, и Quest for Glory вместе с Gabriel Knight были моими любимыми играми. Из Quest for Glory и выросла идея создать свой собственный компьютерный мир. Я, конечно, не пытался подражать этому великому сериалу, но вдохновил меня именно он, что здесь скрывать...

.EXE: А какой из Quest for Glory тебя так "зацепил"?

Д.Ц.: Когда я играл в первый, то был еще, считай, в бессознательном возрасте, а вот когда мне в руки попал третий QfG, то одновременно родилась такая мысль: "Почему бы и нет? Почему

бы не сделать что-то свое?" — и я начал изобретать свой мир...

.EXE: ...причем с виду совсем не похожий на Quest for Glory. А в самой игре есть какие-то параллели с "прототипом"?

Д.Ц.: Когда все это начиналось, я хотел приблизить игру к RPG (ведь Quest for Glory — это больше RPG, чем квест), сделать у героя изменяющиеся параметры и так далее, но потом я больше увлекся сюжетом и понял, что все это — лишнее, и лучше сделать квест в чистом виде.

.EXE: А вас не пугает очевидный кризис этого жанра?

Д.Ц.: Ну... это сложный вопрос. Я считаю, что если сделать игру хорошо — в любом жанре, — то в нее будут играть. Грубо говоря, последнее время никто не делает хороших квестов. К тому же квесты почему-то не раскручивают.

О.К.: Лично я считаю, что Диму не должно волновать, увяли квесты или нет. Это должно волновать нас, компанию "Амбер", издателя. Но мы знаем, что популярность отдельных жанров развивается... как бы по синусоиде. Есть основные жанры: экшен, стратегия, RPG и квесты, и все так и останется. Сегодня квесты в загоне, а завтра какой-нибудь технологический прорыв снова сделает их сверхпопулярным жанром.

Дима прав: надо делать хорошие игры, безотносительно к жанру. Почему мы поддержали этот проект? Да потому, что он нам понравился! Мы даже не задумывались, какой это жанр. Если игра хорошая — так мы хоть пазлгейм сделаем! У нас единственный критерий — качество игры, а с чем-чем, а с качеством у "Лиит" все в порядке.

.EXE: С технологической точки зрения ваша игра выглядит очень сложной. Многое в ней явно делается в России впервые...

О.К.: С точки зрения технологии основная идея была попробовать сохранить качество пререндеринга при максимальной трехмерности — сделать трехмерный мир при помощи спрайтов. Нас совсем не устраивает трехмерная графика, перерисовывающаяся в реальном времени (в смысле возможностей анимации), но и плоские фоны нам тоже не нравятся, потому что они не дают достаточной свободы передвижения. Мы старались достичь и максимальной свободы, и максимальной трехмерности мира.

Для максимального ощущения трехмерности мы сделали плавные переходы камер между всеми фонами. Герой идет, доходит до края экрана, и камера плавно перемещается, чтобы показать его уже на новом заднике.

.EXE: А как будет выглядеть анимация в игре?

О.К.: Будет огромный объем фоновой анимации: вода будет двигаться, листья на деревьях, животные, второстепенные персонажи... Вся картина будет в движении, даже облака.

.EXE: "Лиит" кажется нам исключительно оригинальным для нашего рынка проектом, но параллели с западными играми все же прослеживаются — например с Neverhood.

О.К.: Параллели всегда можно найти. Это одна и та же идеология — с точки зрения построения мира. Некий "кривой" мир.

Д.Ц.: Вообще говоря, это еще от Эшера пошло — "кривая" геометрия.

Алексей Чепраков (3D-художник и аниматор): Все мы противники "прямой" геометрии, потому что она раздражает. Вот и все.

.EXE: А как насчет звука?

О.К.: У нас будет море музыки — 16 бит, стерео. У каждого фона — своя мелодия. Мы пока экспериментируем. Сейчас идут записи с симфоническим оркестром. Может быть, мы остановимся на этом варианте, может быть, нет. Времени еще предостаточно.

.EXE: Графика в игре отличная, а что нового будет в геймплее?

О.К.: Сейчас принято смешивать разные жанры, но мне кажется, что это не от хорошей жизни — просто никто не способен создать хороший квест. Поэтому и делают "коктейли", чтобы хоть как-то выделиться. А наш "Лиит" — это настоящий, хороший квест.

.EXE: Неужели все так плохо? За последние, скажем, года два вам не попалось ни одной хорошей игры?!

Д.Ц.: Второй Gabriel Knight, Black Dahlia, Discworld 2 — ничего, играть можно.

.EXE: Не густо... А какой все-таки будет ваша игра?

Д.Ц.: Явных головоломок мы избежали, герой будет сталкиваться со вполне жизненными ситуациями, из которых ему и придется выпутываться — естественно, пользуясь предметами, которые он получает по ходу игры. К примеру, ему надо поселиться в гостиницу, а в ней — что-то вроде полтергейста. Он идет в библиотеку и находит рецепт снадобья от этой гадости.

.EXE: Исключительно жизненно! А дальше — поиск ингредиентов?

Д.Ц.: Ну да, и вперед! Но вовсе не обязательно зацикливаться на одной задаче. Если ты не справился в гостинице, то в другом месте найдешь, чем заняться.

.EXE: Значит, нелинейное развитие сюжета?



О.К.: Пока у нас ничего не решено окончательно, и я, вопреки мнению коллектива, хочу все-таки ввести в игру некоторую линейность, ограничения. Чтобы игрок не метался между решением сразу двадцати задач в ста разных местах, это слишком усложнит игру для "средних" игроков.

.EXE: Ну-у-у! А как же...

О.К.: Я понимаю, что продвинутым квестерам это может не понравиться, но те люди, для которых квест — только один из жанров, могут не справиться с такой игрой.

.EXE: Может быть, два уровня сложности?..

Д.Ц.: Я думаю, что это приемлемо только в виде каких-то подсказок, иначе неизбежно влияние на сюжет.

В принципе, игра разбита на 7 глав (этот прием я как раз позаимствовал у "Сьерры"), 7 мини-квестов, и, возможно, можно будет вызвать любую главу и играть в нее независимо от того, какая часть игры уже пройдена.

.EXE: А как насчет элементов реального времени? Задач на скорость? Драк с врагами?

О.К.: Ничего этого не будет! Никакого смешения жанров. "Лиит" — классический квест.

.EXE: На что может рассчитывать ваша игра на западном рынке?

О.К.: Будет ли она там хитом? Я не думаю. Но это не наша проблема, это проблема западного издателя — фирмы Project 2. Мы издаем игру здесь, а для западного рынка мы только разработчики. Project 2 остановился на довольно большом для западного рынка тираже. Более того, первые 100 тысяч экземпляров нам уже оплачены. Об игре написали большинство европейских игровых журналов — кстати, скоро будет презентация в Монако, для французского рынка. Уже точно известно, что игра выйдет в Германии, Франции, странах Бенилюкса и в Англии.

Лично для меня принципиальный вопрос — чтобы игра вышла в Штатах. Это наша программа-максимум. Мы сделаем для этого все возможное, но это очень тяжелый рынок...

.EXE: А наш рынок? С ним-то как?

О.К.: Будут созданы две отдельные версии игры — для России и остального мира. Западную версию нам жестко диктует наш европейский издатель (Project 2), а российская будет совсем другой, на уровне самой идеологии. Мы собираемся провести в России очень серьезное бета-тестирование, и на этой стадии будем вносить изменения в игру, учитывая мнение тестеров. Поэтому русская версия выйдет только тогда, когда мы убедимся, что она полностью соответствует желаниям наших игроков. Кстати, игра будет выпущена, наверное, на двух CD, а продаваться будет тысяч за сто, может быть, даже меньше.

.EXE: Если "русификация" проекта будет настолько серьезной, тогда главный вопрос: как в игре с юмором?

Д.Ц.: Это, конечно, не комедийный квест, но отечественный, "фирменный", юмор в "Лиите" будет. Обязательно. Между прочим, разве может быть абсолютно серьезной игра, цель которой — спасение мира?

О.К.: А я думаю, что игра должна привлекать красотой, а не юмором. Это некий красивый мир, который интересно познавать, по которому интересно бродить...

.EXE: Так-то оно так, только у нас любят, чтобы при этом еще было либо страшно, либо смешно.

О.К.: Не уверен. Просто никто у нас еще не делал таких игр. Так что посмотрим...

Интервью вели **Ольга Цыкалова** и **Наталия Дубровская**.

Желязны по-русски

Ольга Цыкалова

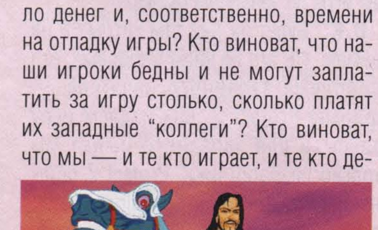
"9 принцев Амбера"

В середине июля этого года в отечественном квестостроении произошло знаменательное событие: в далеком от столиц граде Воронеже вышел в свет квест "9 принцев Амбера". Удивительно не то, что российская земля за пределами московской кольцевой способна производить "собственных невтонов" (в этом после "Вангеров" никто уже не сомневается), а то, что воронежская компания "Сатурн" не только сделала эту игру исключительно своими силами и на свои деньги, но и издала ее (тоже сама) в привычном нам "коробочном" виде и даже с настоящей сургучной печатью, подтверждающей подлинность содержимого! Только скучный процесс продажи доверила она московской фирме "Союз".



...Веревочка от печати наконец (после долгого поиска колюще-режущих предметов в окрестностях компьютера) аккуратно перерезана, диск вставлен в привод — и начинаются вечные мучения, без которых не обходится ни одна рецензия на отечественную игру в стиле hand-made: ругать или не ругать, а если ругать, то все-таки кого и за что?..

Вся игра — почти сплошная серия драк с самыми разнообразными противниками во всевозможных интерьерах...



Кто виноват, что у игроделателей мало денег и, соответственно, времени на отладку игры? Кто виноват, что наши игроки бедны и не могут заплатить за игру столько, сколько платят их западные "коллеги"? Кто виноват, что мы — и те кто играет, и те кто делает игры — не занялись этим жизненно важным делом лет этак 15 назад — вместе со всем цивилизованным человечеством?

Но, как говорится, мы имеем то, что имеем, и будем исходить из этого. В данном случае имеем мы главное — игру, в которую можно играть и в которую я, несмотря на все ее многочисленные и сразу бросающиеся в глаза изъяны, играла долго и не без интереса.

Здесь вам не тут!

Прежде всего отвечу на самый животрепещущий вопрос: да, это те самые принцы; да, игра вполне близка к тексту Желязны; да, персонажи выглядят как с иллюстраций к "Хроникам Амбера".

Вы уже на седьмом небе от счастья? Зря! Потому что вместе с персональными компьютерами и переводами фэнтези в нашу страну пришла такая "капиталистическая" вещь, как авторское право, а заодно с ним всяческие юридические церберы, это самое право денно и нощно охраняющие. И хотя в Воронеже уверены, что по отечественным законам авторские права не распространяются на перенос литературных сюжетов в компьютерные игры, в Москве все опрошенные нами издатели и создатели компьютерных игр в один голос твердили, что кара нарушителям святого права интеллектуальной собственности — лишь дело времени и расторопности тех, кто эту собственность охраняет. Однако, воспользовавшись святым принципом презумпции невиновности, будем считать, что "Принцы" чисты перед законом, пока не доказано обратное, и перейдем к самой игре.

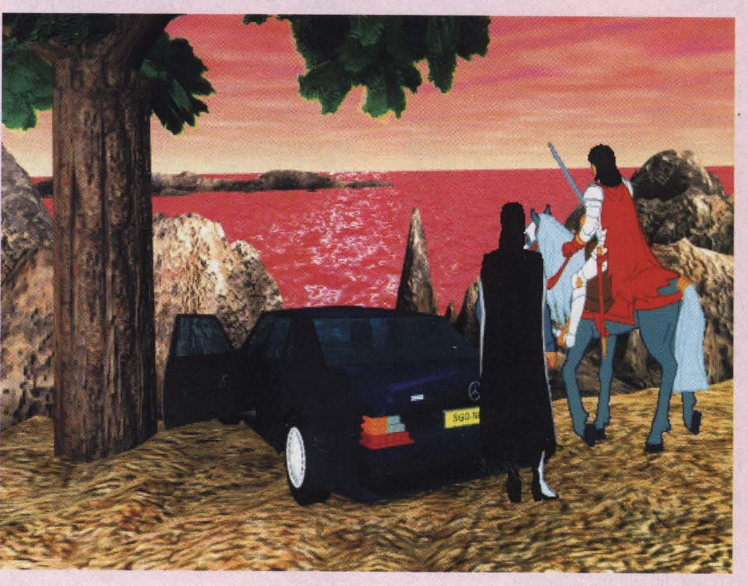
Puzzle или Action?

"9 принцев Амбера" не совсем квест, это скорее квестовый экшен. Вся игра — почти сплошная серия драк с самыми разнообразными противниками во всевозможных интерьерах: санитарами в больнице, разбойниками в лесу, одиночными хитрыми злодеями и состоящими из них небольшими отрядами. Суть любой стычки — уложить нужное действие в один щелчок мыши или в одну секунду экранного времени. Не успел, не нашел правильный удар, не спрятался вовремя — и ты покойник!





1



1. Сейчас он нас обидит!







Обзор окрестностей практически исключается: по сторонам нам придется смотреть разве что с целью нахождения очередного ключика или предмета, который сгодится как оружие, или укрытия в будущей схватке. Между битвами — пространные диалоги, которые скорее излагают сюжет книги, чем добавляют что-то новое к геймплею. Спасибо Желязны — большую часть этих рассуждений можно переварить, не страдая отрыжкой.

Я думаю, вы уже поняли: этот квест предназначен для отъявленных фанатов экшена. На мой взгляд, условия задач на время в игре уж слишком суровы, но людям с хорошей реакцией путешествие по полному опасностей миру Амбера могло бы показаться легкой прогулкой, если бы не... пазлы.

Увы и ах, в игре целых девять полномасштабных и практически никак не связанных с сюжетом игры головоломок, причем первая из них — шахматная задача, вариант пазлы, давно проклятый квестерами всего мира. При этом условия ее определены не совсем корректно. При помощи нескольких шахматных фигур необходимо поставить под удар все поля шахматной доски, но не сказано, что те поля, на которых стоят сами шахматные фигуры, тоже в обязательном порядке должны находиться под боем других фигур. Только такие условия задачи обеспечивают ей единственное решение (иначе их получается больше 20 — не совсем приятно. Тем более что и интерфейс у задачки так себе). Надеюсь, это дополнение избавит вас от необходимости звонить (подобно мне) в Воронеж за разъяснениями. Пазлы в игре нельзя назвать суперсложными, все они основаны на относительно простых математических закономерностях, но повозиться от 10 минут до часа с каждой из них вам придется.

Принцы и деньги

По идее "9 принцев Амбера" — игрушка динамичная и интересная, если только... смотреть сквозь пальцы на то, КАК она сделана — а сделана она, мягко говоря, так себе. Основной дефект "Принцев" — слабое программирование. Это очевидно даже людям, ничего в программировании не понимающим. Герои плохо ходят, их контуры нечетко очерчены (иногда они просто расплываются — смотреть становится больно), все действие обычно имеет несколько замедленный вид — что, конечно, особенно неприятно в игре с уклоном в "экшен". И это при том, что над игрой работали неплохие художники! Фигуры, фазы, лица персонажей выглядят вполне жизненно, особенно на крупных планах.

Трехмерные интерьеры, на фоне которых действуют двумерные "мультяшные" герои, хотя и бедноваты, но вполне соответствуют атмосфере игры, если не считать пары 3D-вставок с примитивными автомобильчиками на дороге (камушки объезжать — вы подумайте!). Симпатично выглядят в 3D и ненавистные лично мне пазлы. Но "собрано" все это, что называется, из рук вон, а это "иногда" раздражает...

То же самое со звуком. Озвучена игра вполне прилично. Часть персонажей явно говорят голосами "профессиональных актеров", и актеры эти, кажется, даже вжились в образы; музыкальное сопровождение по большей части не раздражает (если, конечно, не слушать кошмарную домодельную песнь в самом начале игры). Но программисты и здесь постарались! Звук в некоторых местах игры не регулируется, шумы (вроде шума шагов) выглядят крайне ненатурально.





Что уж говорить о процессе инсталляции, пришедшем словно из каменного века! Об отсутствии функции автосохранения, мерцающем курсоре и других "мелочах", которые отнюдь не украшают игру... Одних программистов винить во всех этих грехах было бы глупо. Недостаток времени, денег, опыта и игровой эрудиции, видимо, диктовал не лучшие решения большинству создателей игры, включая и самих руководителей проекта.

Это первая игра компании "Сатурн", и именно отсутствием опыта у разработчиков объясняется большинство ее проблем.

И еще одно: игра очень короткая. Но это я так, для очистки совести, после 15 пазл-экранов в "Братьях Пилотах" я поняла, что для наших игроков это обстоятельство пороком не является.

И все-таки она вертится!

"9 принцев Амбера" — первая игра компании "Сатурн", и именно отсутствием опыта у разработчиков объясняется большинство ее проблем. Но в Воронеже уже начали делать продолжение — ведь "Сатурн" собирается издать целую серию игр по мотивам книг Желязны. С опытом, как мы надеемся, к создателям "Принцев" придут стабильность и мастерство, и если продукты "Сатурна" не потеряют на этом тернистом пути главного достоинства "9 принцев Амбера" — пресловутой играбельности, то можно ожидать, что впервые за пределами Москвы появится не только разработчик, но и полноценный издатель компьютерных игр.

"9 принцев Амбера"

Разработчик	"Сатурн"
Издатель	"Сатурн"

Резюме

Фанаты Желязны! Налетайте! Даром, что квест, драк вам мало не покажется!

Системные требования	
ОС	Windows 95/MS-DOS
Процессор	Pentium 75
Память	16 Мбайт
CD-ROM	4x
Видеосистема	SVGA

Рейтинги	
Графика	70%
Звук	70%
Сюжет	80%

Интересность

70%

2. Это вы времечко не рассчитали — секунды на две!

3. А это наша сестра — только и думает, как бы Корбина на тот свет отправить... Ну и семейка!

Чтобы они нас не лечили!

Солюшен к игре

Sanitarium

Наталия Дубровская

Ремесло сочинения солюшенов, на которое положены десятки (если не сотни) часов моей единственной жизни, увы, не принесло мне ни денег, ни славы, зато обеспечило чувство глубоко морального удовлетворения: скольких упрямцев я спасла от воспаления мозга в результате чрезмерного напряжения! Скольких нетерпеливых — от нервного срыва в результате неспособности напрячься как следует! Сколько клавиатур и мышей — от ударов, несовместимых с жизнью!
Так что я люблю писать солюшены — особенно по играм, которые мне нравятся.
Не говоря уж об играх, которые мне очень нравятся, — как Sanitarium (DreamForge/ASC Games).





Sanitarium — игра "простая". Голову на ней сломать трудно. Но... Это такая игра, в которой очень обидно останавливаться. Любая мелочь, способная затормозить развитие сюжета, просто сводит с ума. И если какая-то головоломка вдруг покажется вам слишком трудной... что же, я не стану вас осуждать за то, что вы взяли да и подглядели ее решение (желательно, в нашем журнале).

...Вон как весело скачет через веревочку девочка с деревянными ножками! А какая прелесть этот малыш с двумя ротиками!



Потому что я знаю, насколько важно для вас узнать, "что было дальше", и насколько это "что" важнее того, "как".

Sanitarium — игра несложная. Sanitarium — игра интересная. Так что подглядывайте, не стесняйтесь. Когда прижмет, конечно.

The Tower Cells: дом, где отнимают разум

Придя в себя после катастрофы, не засиживайтесь в своей "палате" (то есть в грязной готической клетушке, в которой герою, видимо, предстоит "выздоравливать" до скончания века), а быстренько бегите к рубильнику (на левой стене) — выключить сирену. Иначе бедняга, в дополнение к потере памяти, и вправду превратится в настоящего психа.

Теперь, когда стало тихо, можно подумать о том, как бы отсюда удрать!

В центре зала — нечто вроде диспетчерской, куда нам и надо попасть. С внешним кругом (где находятся больные, светящийся ангел и наш герой) ее соединяет выдвижной мост. Учитывая, что мост сейчас убран, а крик неопрятного пациента, сиганувшего вниз, замирал добрую минуту, можно легко понять, насколько сложная перед нами стоит задача!

В камере справа кто-то забыл грязное-прегрязное полотенце, а на крышу диспетчерской идет толстый-претолстый провод. Вывод ясен: поднявшись наверх, накиньте полотенце на провод, и — вжжжик! Мы там! Осталось открыть дверь и войти — она, к счастью, даже не заперта!

Так... Сейф, ящики с документами... Телевизор. Что сейчас может быть нужнее, чем кино! Подсоединив провода (если вы не дальтоник — проблем не будет), включите телевизор и нажмите Play. Нежная техника не выдержит первого рассказа про то, кто мы на самом деле и что с нами случилось, и с треском погорит, отключив все электронные замки в помещении!

В ящиках у стены — масса документов, но это мелочи. Главное — в сейфе наверху! Ключ. Древний. Ацтекский. То что нам нужно — уходим!

Красная кнопка на перилах выдвигает мост — поторопитесь! Скоро здесь будет пожар, и все пациенты, которые не успели умереть раньше...

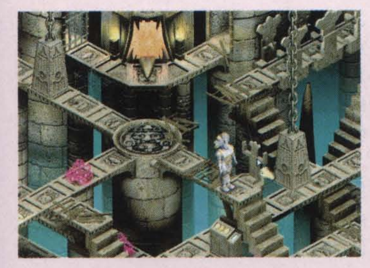
Ключ "отпирает" основание крылатой статуи — скорее! Она накроет непокорного "психа" крыльями — и он услышит самую главную фразу в своей игрушечной жизни: Seek the truth! И только теперь игра начнется по-настоящему.

The Innocent Abandoned: город покалеченных детей

Этот берег: прятки

Забавное местечко, правда?! Очень много маленьких детей, и все — уроды! Причем, как ни странно, не очень комплексуют — вон как весело скачет через веревочку девочка с деревянными ножками! А какая прелесть этот малыш с двумя ротиками!

В этом дичайшем месте главное — разговоры! Поговорите со всеми детьми в городе: и с маленьким мерзавцем







на кладбище, и с его "подчиненными", и с богопослушным Тимми (он сидит на берегу, рядом с разбитой машиной, и ловит рыбу), и с нахальной чемпионкой по крестикам-ноликам. До Марии, которую таинственная Mother наказала, отправив на тыквенные грядки (где вороны выклевали девочке глаза — чтобы не умничала), добраться труднее всего — она стоит за ручьем, у этого самого огорода, и не может двинуться с места. Еще есть Кэрол... Но это — секрет! Расскажу чуть позже (и о том, как все-таки добраться до Марии, — тоже).

...Знаете, что здесь на самом деле самое главное? Главное, что теперь мы знаем свое имя! Макс. Его зовут Макс. И это — первый шаг к той истине, которую нам повелела искать крылатая фигура, застывшая посреди площади.

Все осмотрев и прочитав все попавшиеся под руку бумаги (особенно газеты в мэрии и дневник девочки в доме покойного Джедаи, замучившего всю свою семью), Максу непременно следует сыграть в прятки. Наглый Деннис охотно примет пари — на ключи от магазина.

Не такие уж эти калечные детки и мастера прятаться! Один залез в бочку за рыбацким домиком, один — под лавку в церкви, еще один — под кровать в доме Джедаи, четвертый прячется в ветвях дерева за церковью. "Лидер" Деннис сидит в полной трупов школе и в ус не дует — его оттуда так просто не выкурить!

В склепе на кладбище (справа) лежит отличная фомка. Сорвав доски с двери, вытаскивайте маленького жулика на свет божий (тем более что там ТАК воняет! Похоже, здесь Mother сложила всех городских родителей — от детей подальше).

Разумеется, Деннис и не думает отдавать ключи! "Ты не нашел мое секретное оружие! Ты не нашел Кэрол!" Мы так не договаривались. Но что теперь делать?! Если вы уже пробовали сыграть с чемпионкой Джесси в крестики-нолики, то знаете, что это — местный стиль.

Тихая Эйлин играет в песочек рядом со статуей — сажает тыквы, чтобы порадовать Mother. Она охотно отдаст Максу лопату, надо только попросить. А с лопатой добраться до "секретного оружия" маленького Денниса — две минуты! Кладбище. Могила C. Driscoll'a. Вот и Кэрол... И ключи теперь наши. Нет больше у Денниса "секретного оружия" — соскучившийся братишка весело катает Кэрол на тележке, и проигрыш придется признать. Теперь Максу прямая дорога в магазин — в правую дверь. Там есть отличная канистра — и еще бумаги, конечно.

Теперь... Теперь подойдите к делу серьезно: Максу сейчас придется кататься на свинье! На игрушечной, конечно, — во дворе магазина. И более того — ему придется ее сломать. Чтобы переправиться через ручей. Опять непонятно? Покачайтесь, подберите свинью и бросайте ее в воду — вот вам и точка опоры! Теперь такому крупному парню, как Макс, перескочить через ручей не проблема! На тот берег, где стоит маленькая Мария и летают черные страшные вороны.

Тот берег: Mother

Макс, а Макс! Я надеюсь, ты посмотрел на доску объявлений рядом с церковью? Запомнил, что там написано? Ведь так далеко твоя проклятая амнезия пока не зашла?

Зашла? Грустно! Там написано: псалом 4, стих 51... Вот и набираем на замке: 451.

Помните, что сталось с бедной Марией, когда она оказалась на этом тыквенном поле?!

Возле сломанного трактора стоит старая коса — отличное оружие против ворон! Двигайтесь вперед не торопясь, бейте наверняка... Погибнуть все равно нельзя, и вороны здесь не такие уж проворные. Главное — не путать ворон и их тени! Лишние движения обходятся дороже всего!

Расправившись с птичками, Макс схватится с врагом покруче — с Огородным пугалом! Пугало в принципе бессмертно — на него с косой кидаться бессмысленно. Кидаться надо на светящиеся тыквы, окружающие шест, с которого соскочил их защитник. Когда последняя тыква разлетится на куски, предводителю хватит одного удара!

Знаете, кто сидит в амбаре за калиткой, до которой наконец-то добрался Макс?



Конечно, знаете! Там сидит Mother! Та самая инопланетная пакость растительного происхождения, которая поубивала всех взрослых в городе и вплотную занялась воспитанием их детей (вернее, преобразованием: печальный Маркус уже почти превратился в кувшинку... да и другие не лучше).

Поговорив с этим любвеобильным чудовищем, подберите с пола гаечный ключ, а потом откройте капот еще одного заржавелого трактора и возьмите кабель. Если бы запустить генератор... Бензин, нам нужен бензин! Так что возвращаемся назад — к мамочкиным деткам...

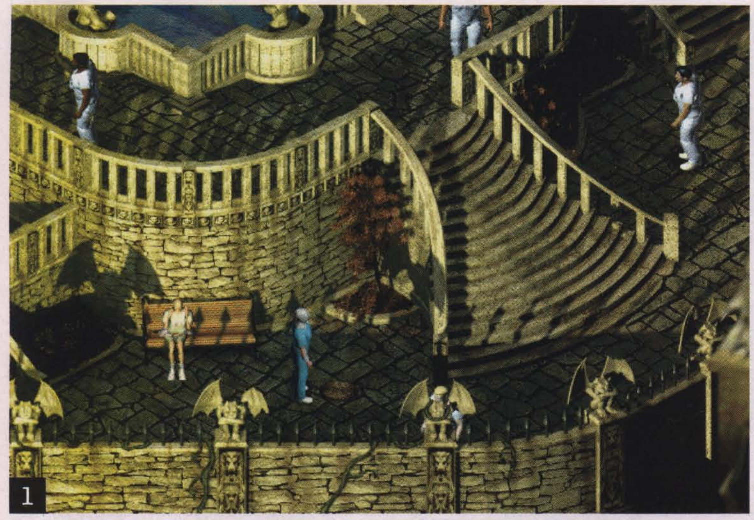
Этот берег: молитва для Тимми и бензин для Мамы

Где взять бензин — понятно, в разбитой машине на берегу, но вот как слить его в канистру? Через шланг, Макс! Это же так просто! Шланг надет на гидрант возле мэрии, а у тебя теперь есть отличный гаечный ключ — из амбара. По дороге на пляж неплохо бы подобрать камушек (слева от входа в церковь) и швырнуть его в колокол: поповский сын Тимми бросит все свои дела (включая удочку) и побежит к обедне, а мы разживемся не только бензином (шланг — к машине, канистра — к шлангу), но и инструментом для ловли железных крестов в речке. Наш крест лежит прямо под мостом, осталось подцепить его на крючок.

Теперь у Макса есть все необходимое для схватки с Мамой. Возвращайтесь к амбару.

Mother — это та самая инопланетная пакость растительного происхождения, которая поубивала всех взрослых в городе...







Тот берег: последняя встреча

Заправив генератор горючим из канистры, положите крест на тусклую железяку у стены: это тот самый метеорит, который принес сюда страшную Маму. Теперь — кабель: один конец к генератору, другой — к кресту... Ох, Мама! Тебе хорошо?!

...Страшная Mother умерла, и дети возвращаются домой, а Макс... Макс возвращается в психушку — его дорога к прежнему себе будет гораздо длинней!

The Courtyard and Chapel: фонтан для ста безумцев

Так что детки детками, а больница — больницей, видишь, Макс? Хорошо хоть, пожар в башне случился без нас! Ведь никто не выжил... Где мы были и почему Макс жив — непонятно! Ведь все эти дети нам только привиделись, правда?

Пусть Сара поговорит со всеми и обо всем — особенно о страшном мутанте, который работал здесь уродом...

Но думать надо не об этом — думать надо о том, как отсюда выбраться.

Поговорив со всеми (и психами, и санитарами), можно смело идти в гости к доктору Моргану. Доктор, как всегда, занят садистскими экспериментами: гоняет по кругу заезженную пластинку с музычкой, которая способна разъярить глухого, и смотрит, какой эффект это окажет на его больных. Как ни странно, он не будет возражать, если Макс сменит пластинку (диски лежат на столе рядом с проигрывателем). Лучше всего для нашей ситуации подойдет запись Belladonna in a Flat. Мухоморный старикашка в балетной пачке тут же вскочит со своей лавочки под фонтаном и начнет выделывать пируэты, продемонстрировав при этом, что на принцессу на горошине он никак не тянет — все это время склочный дедушка, оказывается, сидел на здоровенном золотом кресте с камнями!

Полагаю, в церковь Макс уже заходил и побеседовал с сумасшедшим (смешное слово для этого места!) проповедником и его не менее невменяемым помощником? И они рассказали ему про свои злоключения: о "символе веры", украденном кем-то из местных святотатцев?..

Не трудно догадаться, что "символ веры"... Верно, отдайте священнику крест — получите метелку, а она нам сейчас куда нужнее! Стукнул раз по распределительному щиту рядом с кабинетом Моргана — дверка и открылась! А там — пазла...

Сверьтесь со схемой. Воду в фонтан подает третья слева труба — вот и сделайте так, чтобы вода текла только в нее (см. картинку 2)!

Когда фонтан оживет, благодарные прифонтанные чудища скажут: "Чего ты хочешь, Макс?". И правда — чего он хочет? Пусть глянет на свое отражение — и сразу вспомнит! Просто посмотрите на свое отражение...

The Circus of Fools: кукла для Сары

Цирк

Когда Макс... пардон, маленькая Сара окажется на полузатопленном острове, первым, кто встретит ее, будет Антонио Бальдини — директор цирка, чудом уцелевшего в этом странном месте. Поговорив с ним, Сара получит билетик на один Squid Squash — это такая игра, надо треснуть осьминога по голове, да посильнее. Скучающий парень с книжкой возле машины с осьминогом охотно позволит Саре сыграть, но прежде чем предаваться этой замечательной забаве, неплохо бы разжиться спиртовой настойкой для притираний — в фургоне слева сидит мрачный tattoo-artist, которому одной бутылочки не жалко.

Выиграв на осьминоге первые три билета, сыграйте еще — особенно в кегли! Сбив кегли мощным ударом, Сара сможет забрать одну из них (ту, что упала), а остальные игры позволят ей набрать кучу билетов (не уходите, пока не наиграете штук десять билетиков — без них дальше никуда!).

В самом шатре, конечно, полно народу! Первым делом договоритесь с огнедышащей женщиной по имени Инферно, чтобы она обучила Сару своему ремеслу — она охотно сделает это за бутылку горючих притираний.

Жонглер скучает — надоели ему эти мячики! Вот кегля — это да! Увлекшись новой игрушкой, он забудет про упавший красный мячик, и Сара сможет его забрать.

Прежде чем уходить, пусть Сара поговорит со всеми и обо всем — особенно о страшном мутанте, который работал здесь уродом, а потом окреп, поселился в океане и съел весь город. Интересно же! Да и полезно.

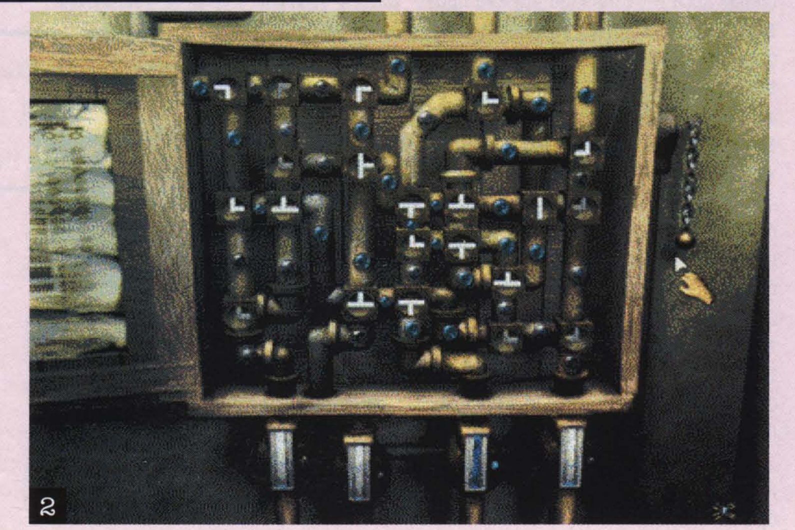
Силач умирает от любви к нашей учительнице огненных дел, но не знает, как доказать свои чувства. Конечно, умненькая Сара сразу найдет выход: пусть застенчивый гигант сделает себе татуировку с ЕЕ именем!

В самом конце острова, справа, ютятся последние из "местных" — свихнувшаяся от страха и отчаяния мама, подавленный папа и скучающий сынок по имени Шон. Поболтать с ними было бы не плохо, но на самом деле Саре нужны не они, а банка вещества-смазки (она стоит возле костра).

Кстати, про влюбленного силача не забыли? Посмотрим, как он там, под иголками этого мрачного малого в тельняшке... и иглу заодно со стола можно прихватить — теперь у мастера есть клиент, он по сторонам не смотрит.

Бегом к уродам — с иголкой наперевес! Старик на входе берет за погляд целых 5 билетов — так что сделать запас я вам рекомендовала не зря!

Поболтав с близнецами (сиамскими), выпустите из клетки человека-собаку (открыв замок иголкой). Несчастный бросится на запах костей, и... это не наше дело! Кто тут кого съел и зачем. Все хороши: циркачи "уродов" за деньги покупают и в клетках держат (и "осьминожку", вместе с наводнением превратившегося в могучее чудовище, тоже в свое время так купили), сами островитяне двадцать лет не могли дамбу починить — вот все и сошлось. Затопило всех и съело заодно.



1. Смените пластинку — и дедушка вам ТАК станцует!

2. Включить фонтан — такая безделица!




3


4



Пока наша задача — запустить карусель: смажьте рычаг маслом и поверните его. Теперь Сара сможет пробежать влево, к "Домику ужасов".

Билеты? Билетов у нас полные карманы, да только ростом Сара не вышла... Еще бы одну такую девочку — и как раз достать до деревянной клоунской руки, определяющей "зрелость" клиента!

Помните красный мячик, который уронил жонглер? А у фанерного клоуна как раз не хватает носа... Ясно? Клоуны (даже деревянные) — народ благодарный, так что наша Сара теперь быстро "подрастет". Войдя в домик... нет, вы все сами увидите — скажу только, что выйти Сара должна с осколком зеркала.

Наверху, над лестницей, живет старая гадалка Иванна. Она охотно расскажет Саре "про будущее", но нам нужно не это — нам нужны ее телепортерские способности. Чтобы ножками не ходить. Идти-то далеко — направо, туда, где живет семья О'Лири.

Несчастный человек-зверь Timber пробил в земле изрядную дыру — провалился в пещеру, где лежали заветные кости... и чуть-чуть увеличил их количество. Сара — такая маленькая, ей будет так легко спуститься вниз, в пещеру! И сразиться с чудищем — один на один.

Пещера

Зеркальце — отличный инструмент для того, чтобы развести костер: надо только поймать луч света, льющегося через дыру в потолке. Теперь подожечь трут, который нам дала огнедышащая Инферно, и медленно войти в воду.

Здесь, как и с воронами, главное — не торопится. Действовать "факелом" на щупальца мерзкой твари по мере появления, осторожно продвигаясь вперед. Самому монстру надо дыхнуть три раза в... огромный глаз на животе — и он умрет, открыв Саре путь на берег, а оттуда — в дом. Ее дом. Ее и маленького Макса, когда они оба были живы и помнили свои имена.

Дом

Не мешайте Максу... то есть маленькой Саре вспоминать — пусть синие призраки делают, что хотят! Лучше просто следуйте за ними.

В спальне на втором этаже лежит медный ключ — он открывает вовсе не одну из дверей, как вы подумали, а старые часы внизу. Поставьте их на шесть — время обедать, вся призрачная семья должна сесть к столу.

В кабинете отца лежат серебряный ключ и видеокассета. Последнюю можно посмотреть на "видаке" в гостиной этажом выше. Заметили, куда Сара (та, живая Сара, а не эта, которая, как и Макс, ничего не помнит) спрятала ключ от своих "сокровищ"? Теперь откройте серебряным ключом дверь на лестницу, поднимитесь на чердак и возьмите золотой ключик из-под огромного плюшевого мишки справа. Ключ — "от сокровищ", сокровища — в сундуке, но как до них добраться?

Возьмите батут у стены слева — с таким ускорением легонькая Сара как перышко перелетит через завал и доберется до заветного сундука. А в сундуке лежит — что? Та самая кукла-клоун, которую Сара просила у Макса перед смертью, а он так и не сумел ее найти.

Теперь он тащит Сару (эту, которую сюда привели мы) к той Саре, которая просила найти игрушку. Следуйте за ним и отдайте куклу больной девочке...

Уф, Макс вернулся к себе еще на шаг, но как же это все... Грустно, что ли. Почти как не игра!

The Laboratory: доктор Морган любит маленьких детей!

Оставив девочку, которую Макс уже не помнит, поднимитесь наверх и зайдите в комнатку справа, за деревянной дверью — это кабинет Моргана. Все осмотрите, прочитайте все бумаги, а главное — отодвиньте картину! За ней лежит предмет самый неожиданный — водопроводный вентиль!

Вентиль можно приспособить к трубе над лестницей слева от здания лаборатории: его поворот активизирует машину, и Макс может смело приступать к решению очередной пазлы!

Пазла такая: надо раскрыть стальную лапу и "уронить" шар, который она сжимает.

Самый простой способ — поставить три "стрелки" с шариками на концах так, чтобы одна из них указывала на "12", вторая на "3", а третья на "9". Поверните вентиль один раз по часовой стрелке и потяните за рычаг. Потом еще раз поверните и потяните за рычаг. Потом еще раз, и еще — пока шар не вывалится из лапы, и не откроется решетка, ведущая в святая святых — лабораторию!

Здесь все так и дышит научной атмосферой! Особенно кровь и трупы, разумеется. Внимание: мы приступаем к операции под кодовым названием "найди пароль" (для голосового замка на двери в соседнюю комнату, как вы уже поняли).

Самому монстру надо дыхнуть три раза в... огромный глаз на животе — и он умрет, открыв Саре путь на берег, а оттуда — в дом.

Выловите все "подвижные" буквы на каждой из исписанных мелом зеленых досок, чтобы получились такие слова (буквы, конечно, придется переставлять):

SALVATION
KEY HIDES
TO THE YOUTH

Теперь Максу осталось подойти к замку и произнести их в следующем порядке:

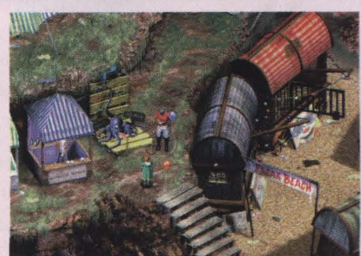
YOUTH HIDES THE KEY TO SALVATION

Эту "фишку" доктора Моргана — насчет того, что молодых (вернее, маленьких) лечить и мучить гораздо интереснее, вы, я думаю, уже усвоили.

Макс войдет в дверь — и вам останется только бессильно наблюдать, как его скрутили, распластали, закололи наркотиками... и превратили в четырехрукого циклопа из детской книжки. Но об этом — в следующем номере!

(Окончание следует.)





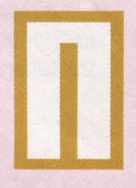
3. А вот и водяное чудище с огнедышащим глазом на животе.

4. Он все-таки успел! И опять об этом забудет.

"Мы, команда "Санитариум..."

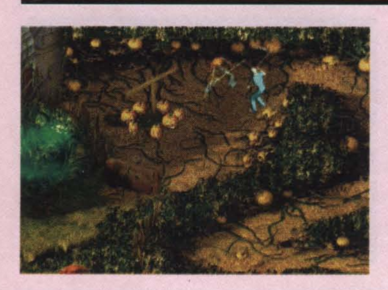
Авторы лучшего квеста лета делятся секретами создания "маленьких шедевров для себя"

Понравилась мне игрушка Sanitarium, ох как понравилась! Играла в нее, как заведенная, — за уши не оттянешь, пока весь Sanitarium не кончился. Потом писала на нее рецензию (со словами "Наш выбор" и цифрой "95"). Потом рецензия эта вышла. А потом... Потом, мне, естественно, стало интересно — а кто ж это такое сотворил? Как? И зачем? И что он обо всем этом думает — о "Санитариуме", о нас, об игрушках?



Поэтому я немедля сочинила пяток-другой умных вопросов и отправила их (с помощью общительного Михаила Новикова, поскольку разыскать эту команду оказалось непросто) в загадочную DreamForge: узнать, как можно взять и объединить в одной игрушке самый настоящий горячечный бред — и геймплей на 95 процентов, такой ясный, чистый, динамичный? Страшный-престрашный черно-белый сюжет — и простенькую изометрию, да еще в самых что ни на есть веселых тонах — словно люди рисовали картинку для детской книжки? Проще говоря: как это — сделать классную игру, совсем не похожую на другие?

Мы подбирали гамму, основываясь на теории, что среда должна быть максимально реалистичной — тем страшнее будут выглядеть персонажи.



"Санитары" оказались дружной командой: взяли да ответили все вместе! Не разделяясь на лица — так и написали: "Мы, команда Sanitarium..."

Так мы их и будем дальше называть: просто Sanitarium, хорошо?

Sanitarium: Спасибо за добрые слова о нашей игре! Нас страшно обрадовало, что игра так понравилась вашему журналу, и мы уж постараемся ответить на вопросы поинтереснее. 95% — это просто невероятно!

Game.EXE: У Sanitarium великолепно проработанная, сложная литературная основа. Это классический "ужастик", с полным соблюдением законов жанра — и жанра отнюдь не "игрушечного". Расскажите, как родилась идея самой игры, какие книги и фильмы оказали на вас влияние...

S: Мы мечтали сделать игру "для себя", такую, в которую нам самим хотелось бы играть и которую мы бы сразу купили, увидь ее в магазине. Сначала мы просто собирались в свободное время и работали над ней — это было так здорово! Мы делали Sanitarium с нуля, никто не вмешивался, никто не лез со стороны!

Мы пытались понять: что каждому из нас нравится в играх, а что раздражает? От этого логически пришли к вопросу "А что мы любим и не любим в кино, в телевидении?"

Мнений была куча, но в конце концов мы выделили четыре фильма, которые и оказали самое большое влияние на сюжет нашей игрушки. Бесспорным фаворитом стала "Лестница Якоба" — на нас всех произвели огромное впечатление "странненький" сюжет и такой неожиданный, шокирующий конец. Еще нам нравилось, что фильм получился таким страшным, хотя в нем совсем нет крови.

"Город потерянных детей" — тоже фильм, основанный на бреде, и здесь нас привлек не только сюжет, но и потрясающая оформительская и операторская работа. Создавая "население" "Санитариума", мы думали о разбросе характеров в "Полете над гнездом кукушки"; наконец, на создание "циркового" уровня нас вдохновил фильм "Что-то случилось" (Something wicked this way comes).

Если говорить о телевидении, мы все — большие поклонники сериалов "Зона сумерек" (Twilight Zone) и "Внешние границы" (Outer Limits). В этих фильмах по-настоящему талантливо передана удушающая атмосфера маленьких городков, в которых снаружи все в порядке, а внутри, за веселеньким фасадами — зло и ужас.

.EXE: И результат?..

S: Нашей основной целью было сочинить вещь с реальным содержанием, что-то, способное захватить зрителя (в данном случае — геймера) по-настоящему. Слишком часто сюжет в игрушке — только повод напихать головоломок побольше да заставить игрока дергать бесконечные рычаги, а до того, что это должно быть по-настоящему интересно, им дела нет. Мы написали бОльшую часть геймплея специально "под сюжет" — и гордимся тем, что у нас получилось!

.EXE: Графика у вас — ну такая неожиданная для игры с "ужастиковым" сюжетом! Да и вообще для квеста! Можно поподробнее — особенно, как вам пришла сама идея использовать изометрию и яркие цвета? Подойдет ли такой engine для другого квеста, или ваш случай уникален?

S: Мы подбирали гамму, основываясь на теории, что среда должна быть максимально реалистичной — тем страшнее будут выглядеть на ее фоне наши персонажи. Именно на этом принципе основаны самые удачные эпизоды "Зоны сумерек": "потусторонние" герои в веселеньких интерь-

ерах пугают гораздо больше, чем если бы и город был таким же темным, полным зла.

Изометрию мы использовали прежде всего для того, чтобы сделать более доступной среду, в которой находится герой. Кроме того, нам очень хотелось обойтись без "вида из глаз" и всего того, что символизирует собой понятие "Myst-клон".

.EXE: И все-таки — ну странный "движок" для квеста!

S: Он развился из "движка", который мы использовали и в других adventure. Единственным большим изменением стала перспектива "в три четверти" — так что в принципе, мы полагаем, наш engine сгодится для любого квеста. Впрочем, у нас было очень много "особых условий": огромный объем художественной работы, сложнейшие звуковые эффекты, деление на совершенно отдельные "главы"... К тому же, если в игре требуется "обходить" очень большие пространства, такой engine может и не подойти.

.EXE: Sanitarium — игра "простая"... Сейчас это очень часто считается большим грехом: мол, время геймплея сокращается.

S: Да, наш Sanitarium — игрушка сравнительно легкая (для "крутого квестера", конечно). Но мы так и решили в самом начале работы: пусть лучше коротко и интересно, чем нервы выматывать никому не нужной "длиной" за счет "сложности". Само собой, мы не собирались никого разочаровывать излишней простотой, но и утрамбовывать в игру 20—30 головоломок, чтобы растянуть время "играния" любой ценой, — нет уж, увольте!

Для нас самое главное в игре — сюжет, а пазлы нужны прежде всего для того, чтобы подчеркнуть его, расставить нужные акценты. Мы старались ни на минуту не забывать о реальном геймере: чтобы человек, впервые увидевший "адвенчуру", мог просто сесть и играть, не мучаясь над никому не нужными головоломками — и при этом спокойно обойтись без диплома по квантовой физике! Наши пазлы интегрированы в сюжет, а не торчат из него то тут, то там. Мы отыграли свое в игрушки, полные идиотских головоломок с шахматными фигурами, набитых в игру только для того, чтобы "подлиннее" вышло. Мы решили, не сговариваясь: у нас в игре и духу таких "мозолей" не будет! Нет, нет и нет!

.EXE: Дежурный вопрос: адвенчуры, как они — умерли или все-таки нет? Есть ли у нас в жанре страшный кризис, о котором столько говорят? Глупо, конечно, задавать его авторам Sanitarium, но все-таки...

S: В нашей отрасли есть отвратительная тенденция время от времени вопить о "кончине" целых жанров. Нынешний "квестовый кризис" очень напоминает "смерть RPG", о которой так орали с год назад. Сдается, что, как только в продажах намечается крошечный спад, индустрию охватывает паника, и все бегут от "мертвого" жанра, как черт от ладана — вернее, как крысы с тонущего корабля! Потом проходит с полгодика, появляется новая игрушка в "умершем" жанре — и отлично продается, поскольку конкурировать-то уже не с кем! И теперь все вопят, что она "вдохнула жизнь в мертвое тело"! Продажи взлетают, поскольку теперь всем спецам по маркетингу несчастный жанр кажется "крутым" и "новым", и они раскручивают его изо всех сил! И... все опять хорошо — на некоторое время.

Это — бег по кругу, и если все так, как нам кажется, то "непопулярность" квестов в отрасли — явление временное. Должно быть временным, потому что в разработке все еще находятся такие великолепные игры, как Grim Fandango от LucasArts, и если с ними что-то случится из-за этой дурацкой истерии — какой это будет позор!

.EXE: О новых технологиях... Перспективно ли все это для нашего жанра — 3D, рендеринг в реальном времени, видео?

S: Sanitarium, например, совсем не похож на другие игры нашего жанра, и мы не думаем, что когда-нибудь весь жанр замкнется на одной-единственной технике. Впрочем, можно предположить, что во многих квестах будет использоваться 3D-рендеринг в реальном времени. Эта технология стремительно развивается, и скоро качество изображения будет сравнимо с 2D или записанным видео... И к тому же станет возможным динамически изменять любую сцену!

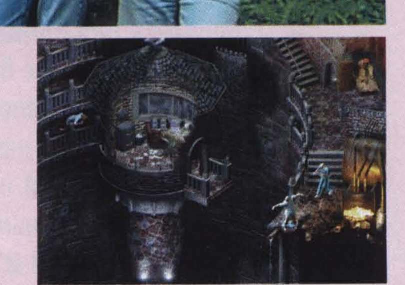
.EXE: Обычный вопрос, который мы задаем всем большим дядям: ваши любимые игрушки?

S: Ну!.. Мы запросто могли бы заполнить своими ответами половину вашего журнала, но вы обошлись с нами хорошо, поэтому мы этого делать не станем и ограничимся всего несколькими, самыми любимыми — поделив их на две категории:

То, что уже есть, и до сих пор нам дорого:

Out of this world, все сиквелы Final Fantasy, Veil of Darkness, Myst/Riven, Tie Fighter, Jedi Knight, Dark Earth, Heroes of Might & Magic, квесты от LucasArts, серия Castlevania, Quake...





...и то, чего мы больше всего ждем: Trespasser, Ultima IX, Baldur's Gate, Revenant, Final Fantasy 8, Heart of Darkness, Halflife, Sin...

.EXE: Тогда — о планах, разумеется! (Надо же, чуть не забыла!)

S: Сейчас DreamForge работает над несколькими проектами в разных жанрах. Один из них — стратегическая игра, основанная на вселенной Warhammer 40K. Фирма Games Workshop уже сотрудничает с нами — это гарантирует, что наш Warhammer будет соответствовать установленным ею высочайшим стандартам качества. А издавать игру будет SSI!

.EXE: Тогда я — с вашего разрешения — передам вас в руки нашего главстратега!

S: Только не сейчас! Чуть позже? хорошо?..

Для нас самое главное в игре — сюжет, а пазлы нужны прежде всего для того, чтобы подчеркнуть его, расставить нужные акценты.

Interview



Вот и все, похоже... Будем ждать Warhammer от DreamForge — ведь жанр не главное, правда? Лишь бы игра была хорошая. А команда у нее и так что надо — сами посмотрите!

Беседу вела **Наталия Дубровская**.

На фото (слева направо): Эрик Райс (Eric Rice), Трейси Смит (Tracy Smith), Чэд Фримен (Chad Freeman) и Майк Николсон (Mike Nicholson) — он был самым главным "отвечателем", ему — персональное спасибо! Есть в команде еще двое, но они спрятались — Крис Стрэйка (Chris Straka) и Джейсон Джонсон (Jason Johnson).



Кельтские головоломки

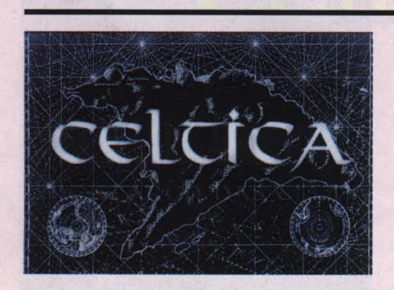
Ольга Цыкалова

Есть такое гнусное племя мистообразных игрушек, с которыми общаться без солюшена — одно мучение! Не то чтобы головоломки в них были сложные, но общая невнятица, неудобное управление и полное отсутствие игровой концепции делают решение бесконечных задач делом долгим и скучным. А погулять по новым землям, тем более таким романтичным, как древний остров Кельтика, все-таки хочется! Я надеюсь, что несчастным, навеки застрявшим в кельтских тайнах, поможет мой список решений основных головоломок.

В эти советы не вошел поиск предметов и путей к зданиям, иначе от игры вообще ничего не осталось бы. Однако несколько замечаний относительно странной логики "Кельтики" все же придется сделать. "Транспортные магистрали" на острове проложены безотносительно к его рельефу, и единственные дорожки в дом и к мельнице ведут через беседку у кладбища.

Многие предметы становятся активными только после того, как вы на них посмотрели — в телескоп преимущественно. Взяв предмет, проверьте, не осталось ли в тайнике чего-нибудь еще — струны от арфы, например.

Убить-то вас не убьют, но, если понадобится вернуться к исходному положению, "мук творчества" не оберетесь!



При всем уважении к создателям UFOs не могу не отметить, что Celtica — игрушка глюковая и довольно неудобная в плане решения головоломок, так что мой вам совет: сохраняйтесь перед решением каждой задачи. Убить-то вас не убьют, но, если понадобится вернуться к исходному положению, "мук творчества" не оберетесь!

Советы по прохождению игры

Celtica

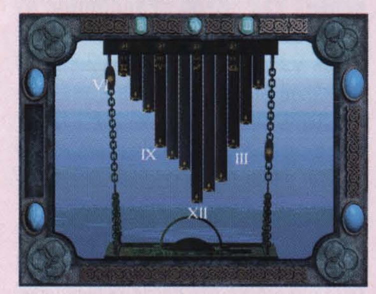
Первый диск

Ворота на остров



Цифры обозначают, сколько раз нужно щелкнуть на каждом квадрате, чтобы получился правильный узор.

Китайская "звенелка"



Меняя трубочки местами, расположите их так, как показано на картинке. Не перепутайте трубочки, помеченные римскими цифрами!

Не забудьте посмотреть в телескоп, иначе вам потом не дадут взять ключ.

Круглый зал с витражами



Откройте занавеси и щелкните на голове лебедя. Свет из его глаза укажет место на полу, где спрятана книга.

Халдейская пазла

Кнопки надо соединять палочками в следующем порядке:

5-2, 2-6, 6-3, 3-7, 7-4, 4-1, 1-5



Ворота к дому



В прорезях должны быть поставлены слова: East (восток), Fire (огонь), Evening (вечер), Light (свет).

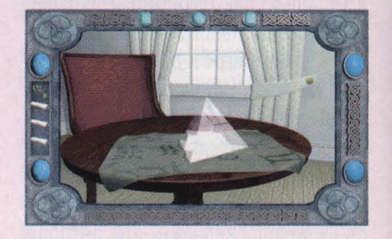
Музыкальная шкатулка



Играет одну из семи мелодий по случайному выбору. Нужно чтобы левая ее часть повторила мелодию правой. Проблема в том, что две ноты слева стоят не на своем месте. Надо их найти (обычно они расположены где-то в середине мелодии) и переставить. В награду вы получите ключ от фортепьяно.

Прозрачная пирамида

В высшей степени глюкавая пазла, и





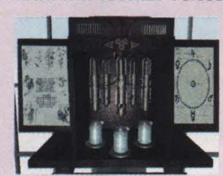
для прохождения игры совершенно не нужна!

Задача с призмами



Поменяйте местами призмы 1 и 2, поверните зеркало 3 и расположите призмы так, как показано на картинке.

Алхимическая головоломка



Сначала щелкните четыре раза на верхнем левом кружке, потом на правой стрелке, потом четыре раза на нижнем кружке. В стакане материализуется ключ.

Сейф за картиной



Код определяют три карты Таро, лежащие на столе.

Цифра на первой карте варьируется от 1 до 9. На второй — первое число, умноженное на три, и плюс три. На третьей — число со второй карты, опять умноженное на три, плюс еще три. Соответственно, код сейфа — число с третьей карты, умноженное на три, плюс три. В случае, показанном на картинке, код сейфа — 228.

Пятнашки в сейфе



Цифры обозначают порядок движения квадратов: 8-7-4-5-6-9-8-5-6-3-2-1-4-5-8-7-4-5-8-9-6-3-2-5-8-9

Зодиакальная задача

Решение зависит от конкретной даты. На всякий случай посмотрите, какой месяц показывает ваш компьютер. У меня это, как вы видите на рисунке, оказался май. Сначала надо опустить все грузики до номера текущего месяца, затем в центре выбрать его знак зодиака и первые буквы месяцев, соответствующих этому знаку. Когда установки закончены, потяните за рычаг.

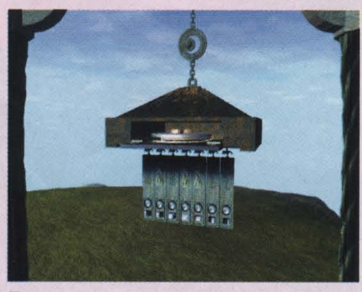


При правильном решении символы планет на каменном круге в парке придут в движение и откроют вам зодиакальный ключ. Этот ключ надо будет вставить в замочную скважину с символом текущего месяца в двери в живой изгороди.

Второй диск

Второй диск игры содержит несколько неожиданных моментов. Сначала нам придется трясти дверь в башню до тех пор, пока из нее не вывалится ключ, потом расстреливать (!) из винтовки в другой башне флюгер с лебедем, предварительно посмотрев на него в подзорную трубу с хорошим увеличением. Ну а после такой разминки можно заняться нашим любимым делом — решением головоломок.

Лунная "звенелка"



Пластины надо расположить в соответствии с фазами Луны. Полная Луна посередине, дальше — в обе стороны с постепенным увеличением черных полосок.

Лифт в шахту

Сначала откройте нижний вентиль, потом верхний, потом снова нижний.

Шахта



В шахте найдите бочку (около подводной лодки), сбейте замок и выпустите воду, разбив бочку снизу.

В пещере с алтарями зажгите пятую слева свечу на левом алтаре. Ворота из пещеры открываются круглым ключом.



В одном из ответвлений с ящиками найдите компас и поставьте его в верхний правый угол ящика. Щелкните справа от компаса — получите шестеренку.

Найдите подземную реку и щелкните на камне с кристаллами.

Выход из пещеры — через портал.

Задача с зеркалом



Зеркало надо расположить так, чтобы свет отразился от другого зеркала на холме у башни. После того как зеркало займет правильную позицию, щелкните еще раз, а то все настройки пропадут!

Руны



Камни с рунами можно будет взять только тогда, когда вы правильно направите зеркало.

Обсерватория



Поворачивайте рукоятку на контрольной панели, пока в центре не окажется число "270", потом щелкните на рычаге. Нажмите три раза правую кнопку в основании телескопа (1), нажмите четыре раза кнопку сбоку (2), посмотрите на маленькую сияющую звезду через боковой видоискатель (3), посмотрите в телескоп (4). Потом вылезайте на крышу обсерватории — чтобы снять арфу с флюгера!

Эликсир жизни



Ниже в той же башне возьмите со стола второй пузырек слева, полейте розу и спрячьте пузырек в инвентарь.

Каменный улей



Шарики внутреннего кольца надо расставить так, чтобы они вместе с внешними образовали звезду. Пепел в центре надо будет полить эликсиром из пузырька.

Ворота к порталу



Открываются рунами. В правую дыру механизма надо засунуть руны с пятью и семью горизонтальными и вертикальными насечками. Остальные руны надо положить в левую дыру.

Снова первый диск



Вернувшись на первый диск из портала, наденьте домик, взятый из каменного улья, на верхушку большого креста на кладбище. Найдите сбитого вами с флюгера лебедя и щелкните на нем.

Мельница

Потяните за рычаг в полу, потом за рычаг у панели и снова за рычаг в полу. Когда панель откроется, расположите шестеренки так, как показано на картинке. Одна из них — шестеренка из шахты, поэтому не пытайтесь решить эту задачу в начале игры!

Вставьте в орган валик Evening Light ("Вечерний свет"), проиграйте и выньте обратно.

Теперь можете идти приобщаться к древним тайнам в местном варианте Стоунхенджа.

Поздравляю! Надеюсь, я вам здорово помогла?



R P G

Gothic



"Монстры имеют право на личную жизнь!" — утверждает Michael Hoge, ведущий дизайнер Gothic. И их научили болтать между собой, коротать время за азартными играми, наконец, просто сидеть, сняв пиджаки.

Soulbringer



Главное, что вы сможете встретить 100 совершенно различных NPC-персонажей, подобрать 500 уникальных вещиц, а также посетить около 50 регионов вотчины. Считайте. Проникайтесь.

Final Fantasy VII



Final Fantasy VII впитала в себя лучшие черты упомянутого жанра. Временами даже кажется, что это удовольствие никогда не кончится. А ведь еще есть такая подлая штука, как случайно генерируемые битвы...

107 108 109



Александр "Скар" Вершинин

Отдайте SiN!

Лето всегда было самым лучшим временем года для отдыха и самым худшим для релиза игр. Только трудолюбивые японцы нашли в себе силы выпустить свой приставочный хит Final Fantasy 7. Но оставили в нем жуткое количество багов. Ultima: Ascension продолжает терять своих авторов. На этот раз ушел продюсер проекта. Из-за "философских разногласий с начальством"! Есть впечатление, что вскоре Ascension будет дописывать один Lord British — как в старые добрые времена.

Ожидавшийся в конце лета проект Baldur's Gate был отложен до осени. Зато вышла демо-версия... SiN. Может, объявить ее ролевой игрой? Легко: основной квест есть, HP есть, патроны переименуем в ману. Но нет, ПэЖэ, как будто предчувствуя, убил меня 5 раз подряд в сетевой игре в первый же день. Так и не удалось прострелить ему голову — как жалко! Надо отдыхать. От всего.

Ловкость рук — и никакого мошенничества

На первый взгляд, игра **Nox** ничем не отличается от обычного Diablo-клона. Изометрический вид, одинокий герой, лабиринты, орды монстров, красивые спецэффекты. На са-



мом же деле все не так примитивно: Virgin не зря выбрала и поддерживает именно этот проект.

Вы попадаете в некое подобие школы для магов. "Ученик" должен пройти несколько замков, каждый из которых посвящен определенному направлению магии. В качестве босса выступает мастер соответствующего направ-

Авторы сравнивают подобную боевую систему с тем, что есть в fighting-играх. Чтобы нанести эффективный удар, будьте добры изучить сочетания кнопок.

ления. Авторы игры обещают сделать четыре "башни", в любой из них будет по три или четыре уровня.

А теперь самое интересное. Ученикам не дают оружия! Вероятно, вы думаете, что найдете его на уровне? Снова мимо. Разработчики вообще не очень хотят вводить вооружение — разве что перочинный ножик для самого неудачного расклада. Так что борьба ведется исключительно с помощью магии. И вам придется стать мастером в единоборствах подобного рода.

У каждого мага (видимо, в голове) существует стек из пяти заклинаний. Иначе говоря, прежде чем использовать некоторый spell, вам сначала необходимо его "зазубрить". Стандартная практика. Но нестандартное исполнение! Вместо того чтобы долго лазить по меню и подбирать необходимые заклятья, вы просто запоминаете уникальный код spell'a. Коды набираются здесь же, на клавиатуре. Поэтому, для того чтобы зарядить очередной fireball, прежде вам нужно быстренько набрать его комбинацию. Правая рука работает мышью, направляя магические снаряды, а левая лихорадочно загоняет новые порции в память волшебника. Забавная идея.

Сами авторы сравнивают подобную боевую систему с тем, что есть в fighting-играх. Чтобы нанести эффективный удар, будьте добры изучить сочетания кнопок — так почему бы не применить это в ролевой игре? Насколько эффективной и играбельной окажется РПГ Nox покажет демонстрационная версия, которая появится незадолго до релиза, зимой этого года. Но уже сейчас работы над engine'ом закончены, и программисты шлифуют gameplay и сетевой режим. Например, вы всегда сможете узнать, какие именно заклинания держит наготове ваш оппонент. Каждая удачная комбинация сопровождается уникальным звуковым эффектом, и если вы находитесь неподалеку, то имеете шанс услышать недруга и принять контрмеры.



Revenant: совсем не Diablo?

Минимальная информация о новом проекте от Eidos с довольно распространенным сейчас именем Forsaken, появилась достаточно давно. К сожалению, лишь сейчас авторы игры решились отпустить от себя некоторые детали этой ролевой игры. Кстати, теперь "Forsaken" называется **"Revenant"**.

Разработчики с порога отвергают любые сравнения с Diablo (на что нас, конечно же, подталкивают сходный изометрический вид и полное одиночество пользователя в виртуальном мире), относя последнюю игру к жанру Gauntlet (Rogue?), а собственный проект величают не иначе, как Action RPG/Adventure. В чем отличия?





Во-первых, это сюжет. В Eidos утверждают, что Blizzard явно поскупилась на проработку сюжетной линии. Стало быть, они собираются исправить эту ошибку. Для этого авторы подговорили банду местных монстров украсть дочь некоего правителя. Последний сильно обиделся и углубился в раздумья о спасательной миссии. Мудрец пришел к выводу, что справиться с задачей может только один человек. Сказано — сделано. Вас вытаскивают из могилы, стряхивают пыль столетий и грубо воскрешают. Не дав отдохнуть, вас отправляют на поиски девицы и собственных воспоминаний.

Как обычно, злые монстры почему-то не желают расставаться с украденным имуществом. Приходится применять силу. Вот здесь разработчики игры и обещают основное веселье. Боевой режим скорее напоминает fighting-игру, нежели исконно-ролевое клика-



МАТЕРИАЛЫ РУБРИКИ ПОДГОТОВЛЕНЫ

РОМАНОМ КОСЕНКО И АЛЕКСАНДРОМ ВЕРШИНИНЫМ

(по пресс-релизам фирм-разработчиков).

ние мышью. Герой Revenant умеет отпрыгивать в сторону, ставить блоки и наносить многочисленные удары. "Комбо" приветствуется. Разумеется, ассортимент ударов во многом зависит от мастерства владения тем или иным оружием. Скажем, мастера могут пробивать даже самые надежные блоки и шинковать филейные части недругов. Да! Все описанное происходит в честном реальном времени и не дает ни единого шанса для отдыха пальцам игрока.

Графика Revenant должна быть по меньшей мере симпатичной. Игра изначально разрабатывалась под 3D-ускорители — заклинания и цветное освещение выглядят просто великолепно. Полигональная модель героя меняется в зависимости от используемого оружия и кольчуги (всего 25 видов armor'a!). Каждый из 40 базовых spell'ов имеет "персональный" спецэффект — битвы зрелищны. Кстати, специальные талисманы смогут модифицировать действие заклинания, что значительно расширяет изначальный набор. И еще одно. Авторы особо отмечают наличие дневного и ночного циклов, плавно сменяющих друг друга.

Сетевая игра предусмотрена и будет увеселять до четырех участников в одном мире. Разработчики не жадничают и обещают поддержку IPX, модема, а также онлайновые баталии через Mplayer.

Revenant должен выйти поздней осенью этого года.

Личная жизнь монстров

Слышали ли вы про компанию Piranha Bytes? Нет? А про самоотверженно разрабатываемую ею игру **Gothic**, находящуюся на стыке нескольких жанров, а именно RPG, 3D action и немножко adventure, короче говоря, как бы 3D RPG от третьего лица? Тоже нет? Что ж, отчаянно наверстываем упущенное.

Сюжетно-варварская закваска несколько примитивна, но в то же время не лишена некоторой оригинальности. В мире опять неспокойно, на территории родного королевства резвятся племена орков, забредшие с Севера. Все попытки правящего дома выгнать их или по крайней мере утихомирить успехом пока не увенчались. Народ бедствует. Казна пуста. Страну терзает голод, безработица, хроническая невыплата пенсий и жалования военнослужащим... Чтобы хоть как-то поправить дела, король издает указ, согласно которому любой человек, совершивший какой-нибудь проступок, без суда и следствия до конца жизни отправляется на рудники. Нашего героя как раз угораздило что-то нарушить...

Местные рудники — отдельная песня. В давние времена, когда королевство было еще сильно, группа дружественных магов по заказу Его Величества окружила рудники и небольшую территорию вокруг хитрым барьером, имеющим одно уникальное свойство: попасть внутрь легко, а выйти наружу — никак. Но это только для живых — неживые предметы беспрепятственно минуют барьерчик в любом направлении. Словом, ни дать ни взять — образцово-показательная колония усиленного режима для неисправимых. Несчастные каторжники вынуждены пахать до седьмого пота в шахтах, добывая руду, чтобы обменять ее впоследствии на одежду, продовольствие, лекарства и прочие "радости" цивилизации.

Самое интересное, что и внутри этой маленькой общины арестанты умудрились перессориться и разделиться на два враждующих лагеря. С одной стороны оказались местные "паханы", контролирующие большую часть добычи руды и торговли с Большой землей. С другой — небольшая группка новоприбывших, здешняя церковь магического уклона и вы, игрок и читатель, самолично. Ситуация! Между тем авторы сообщают, что эта конфронтация — лишь малая толика клубка проблем, распутывать который нам предстоит в процессе игры. Вы спросите, что оригинального в этом сюжете? Нам кажется, оригинальна цель игры. Нет нужды в очередной раз избавлять от чего бы то ни было весь подлунный мир (чтоб он провалился!), все заботы по спасению крутятся исключительно вокруг вашей собственной перцовой.

Первое, что должно удивить (или разгневать?) ролевиков со стажем, — это полное отсутствие даже намеков на генерацию персонажей. Объясняется сей факт тем, что заботливые разработчики не хотят забивать нам голову лишней информацией. Ведь если для опытного игрока названия характеристик создаваемых "существ" хоть что-то означают, то новичка они легко могут поставить в тупик. Авторы вообще стараются, очистив свое детище от всего наносного и утомительного (по их коллективному мнению), сделать игру интересной самым широким слоям трудящихся игроков.

Этой же благородной цели служит и следующая идея. Вы когда-нибудь задумывались о смысле всех этих цифр в статистике героя? Что изменится, если strength увеличится с 45 до 46 единиц? Слегка возрастет damage? Бред! В Gothic разница будет замечена вами сразу и "на глаз". К примеру, если в начале игры ваш персонаж, владеет мечом чуть лучше, чем бейсбольной битой, то, немного попрактиковавшись, вы заметите, что удары парня стали быстрее, точнее и даже меч он стал держать как-то увереннней. Смотрите на действия! забудьте о таблице статистики! "Визуализация" — один из главных девизов разработчиков. Стоит вам нацепить модный шлем или взять в руки новый меч, как тут же все эти изменения отразятся на модели персонажа. Кстати, это одна из причин, по которой был выбран вид от третьего лица. Всегда приятно, надев свежеотобранные доспехи вместо обычной (пусть и кожаной) рубахи, сразу оценить, насколько солидней и внушительней мы стали выглядеть.



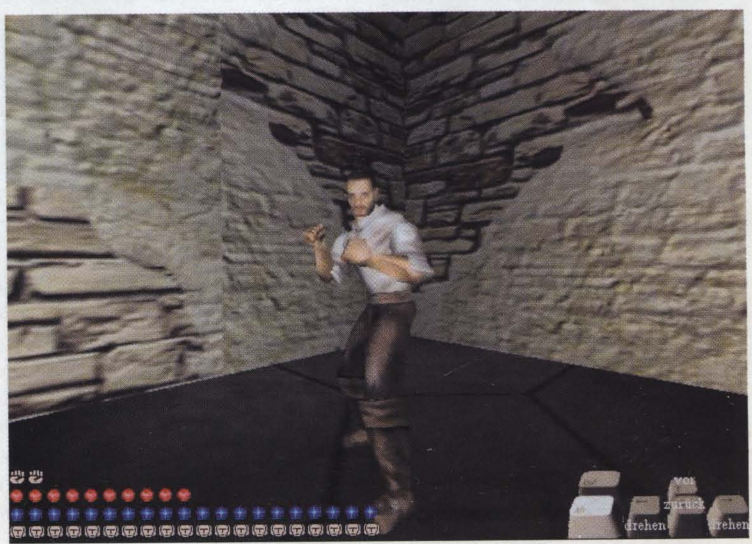
"Монстры имеют право на личную жизнь!" — говорят авторы. И их научили болтать между собой, коротать время за азартными играми...

Теперь обратим взор на "общественную структуру" игры. Предположим, вы спасете жизнь главарю какой-нибудь шайки, после чего он станет (в некотором роде) вашим должником, и вы сможете рассчитывать на помощь не только с его стороны, но и со стороны его подчиненных. Или наоборот — вы его убьете. Тогда остаток дней вам придется пытаться избежать встречи с жаждущими мести мафиози. А ведь можно было завалить гада в темном переулке и спокойно жить... Хотя не исключено, что после этого в одном из трактиров к вам подсядет незнакомец и скажет: "Ходят слухи, приятель, что это ты убил нашего человека. Давно надо было это сделать..." Так появляются первые почитатели. Играя в Gothic, помните, что бы вы ни делали — это может отразиться на вашем благополучии не только здесь и сейчас, но и в весьма отдаленном будущем.

Чем должны заниматься монстры в наше отсутствие? Стоять памятниками и ждать прибытия смерти в вашем лице? "Монстры имеют право на личную жизнь!" — утверждает Michael Hoge, ведущий дизайнер Gothic. И их научили болтать между собой, коротать время за азартными играми, наконец, просто сидеть, сняв пиджаки. Как вам понравится, зайдя за угол, обнаружить сидящего на полу тролля, который, завидев вас, вскочит, подхватит с пола свой топор и только после этого бросится в атаку?..

Вообще, когда изучаешь планы разработчиков, возникает ощущение, что











они собрали в этом проекте все "неправильное", "неестественное", "нелогичное", что только есть в играх, и решили показать всем, что от всех этих "не" можно легко избавиться. Вместо того чтобы искать ключи от запертой двери, последнюю можно просто взломать; монстров можно напугать (некоторые из них боятся простого света много больше, чем стали вашего клинка)...

Таких идей у Piranha Bytes много, а главное — ребята полны решимости их реализовать, и мы очень надеемся, что в скором будущем этот проект попадет под наш пристальный "Первый взгляд", а затем удостоится не менее нелицеприятного, но справедливого "Диагноза".

Вместо того чтобы искать ключи от запертой двери, последнюю можно просто взломать; монстров можно напугать...



Охота на демонов

Увы, но с течением времени становится все меньше "настоящих" ролевых игр. Это факт. Успех Diablo породил серию клонов с изометрической проекцией, но времена уже изменились. Теперь все бредят видом от третьего лица и 3D-акселераторами. Пожалуйста! Gremlin с удовольствием продаст вас коробочку **Soulbringer**, РПГ, которая в точности подходит под приведенное описание.

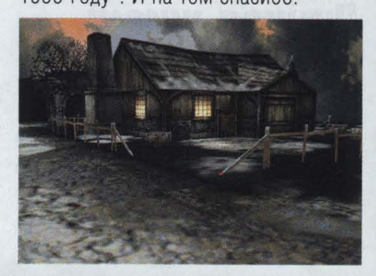
Вам посчастливилось обрести контроль над могущественным воином и чародеем (одно другому не мешает), который бегает по родной земле и освобождает ее от недругов. Радует тот факт, что на этот раз вас не пытаются запереть в тесных коридорах подземелий. Совсем наоборот, вы сможете исследовать поверхность любимой планеты на манер серии The Elder Scrolls. Сюжет не столь уж важен — главное, что вы сможете встретить 100 совершенно различных NPC-персонажей, подобрать 500 уникальных вещиц, а также посетить около 50 регионов вотчины. Считайте. Проникайтесь. Ах, да. Самую интересную информацию вы сможете получить исключительно из уст мертвых, в изобилии валяющихся на просторах отчизны. Активируйте специальное заклинание и говорите!



Не менее важен и внешний вид героя, не говоря уж о его движениях. Все они реальны, сняты с помощью технологии motion capture. Специальные приемы разработаны для каждого вида оружия, будь то меч, палица или посох. Магические заклинания также отличаются яркими, красивыми спецэффектами. Сама система магии подразумевает разумную балансировку между направлениями. Чем дольше вы практикуетесь в одном выбранном волшебном ремесле, тем больше ослабляются все остальные.

Сюжет? Он минимален. Вы являетесь идейным последователем некоего Harbringer'a, который занимался охотой на демонов. Подобное занятие позволило ему умереть, будучи нашинкованным предполагаемой дичью. Вам предлагается заменить ушедшего на покой демонолога и устранить семерку бесов, вырвавшихся на волю и творящих безобразия на ваших землях.

Gremlin пока не определила точную дату релиза Soulbringer, "отшивая" всех любопытствующих словами "в 1999 году". И на том спасибо.







— У меня был дядя, он считал, что за ним постоянно гонятся феи.
— И что с ним случилось?
— Они его догнали.

"Королевский стрелок Шарп"

Маленькие японские радости

Александр Вершинин

Наш мир временами оказывается гораздо более тесным, чем принято считать. После солидной дозы Final Fantasy начинаешь понимать, что японцы являются родными братьями мексиканцев. И те, и другие имеют собственные аналоги пива и водки, выпускают автомобили для Европы и страдают странной страстью к производству мыльных опер. Длинных-длинных.



inal Fantasy VII впитала в себя лучшие черты упомянутого жанра. Временами даже кажется, что это удовольствие никогда не кончится. А ведь еще есть такая подлая штука, как случайно генерируемые битвы...

Отсюда специфика: мини-игры, слезные сюжеты, странные прически героев. Это совсем иная культура!

Final Fantasy VII

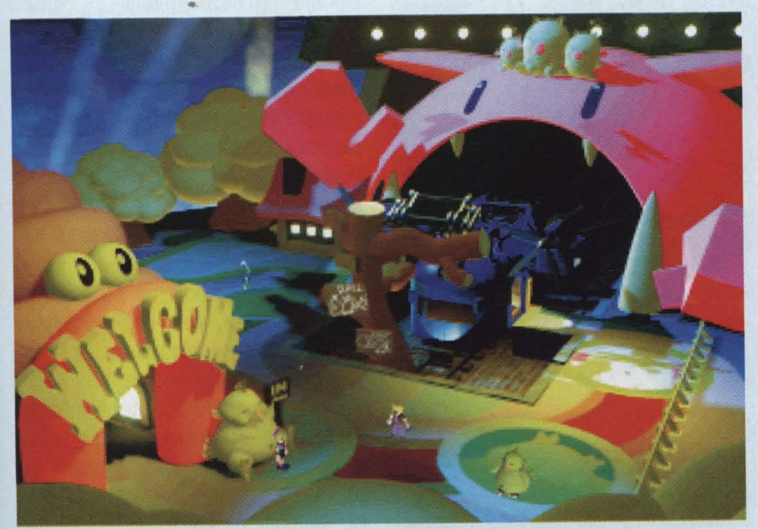


1

Первые шаги младенца

Серия Final Fantasy считается одной из наиболее удачных среди приставочных игр. Учитывая, что серьезных ролевых проектов ни на одной из консолей никогда не было, FF действительно имеет хорошие шансы стать "классической RPG". И, конечно, нельзя забывать об одной детали: приставки и игры к ним изготовляются в Стране восходящего солнца. Отсюда специфика: мини-игры, слезные сюжеты, странные прически героев. Это совсем иная культура! С другой стороны, японцы хотят закрепиться на внешнем рынке и пытаются стилизовать локальные шедевры таким образом, чтобы они хоть как-то были понятны "глупым белым обезьянам". И получается такая клюква!

Final Fantasy VII уже достаточно давно вышла на консоли и только сейчас появилась в PC-варианте. Старания программистов делают им честь. Они сваяли поддержку 3D-акселераторов посредством DirectX, таким образом вытащив графику игры на приличный уровень. Без ускорителя игра безбожно тормозит, изымая всякое удовольствие от процесса. К сожалению, авторы поставили не на ту лошадку. Графика и спецэффекты действительно смотрятся великолепно (лучше, чем на PlayStation), но игра кишит багами. По статистике, FF7 не запускается примерно на трети всех компьютеров. Если же вам повезло и вы благополучно миновали первую битву (самое опасное место в игре), то... нет никаких гарантий, что игра не начнет зависать где-нибудь еще. В случае с .EXE-копией Final Fantasy (разумеется, "родной", присланной "лично" издателем) беда случилась в конце первого CD. Игрушка зависала непосредственно перед битвой или сразу после нее. И тем самым подписала себе смертный приговор.



Во имя Планеты

Чтобы стать популярным на Западе, необходимо соблюдать некоторые правила поведения. Например быть политкорректным (по местным понятиям). То есть бороться против истребления китов и озонового слоя, а также ратовать за освобождение Тибета от китайцев, а Ирака от Саддама. Так что герои игры очень патриотично спасают родную планету от корпорации Shinra, высасывающей последние соки из земного шара. В процессе игры становится известно, что существует еще один мир, условно называемый "Землей обетованной". Власть над ним пытается за-

1. Чудовищный плод "японской фантазии": помесь домашней кошки и плюшевой игрушки.



2

хватить “немного безумный”, но безмерно пафосный обладатель здоровенной катаны Sephiroth, а также вышеупомянутая корпорация. Спасение двух планет в два раза более похвально, чем спасение одной.

Несмотря на врожденное предубеждение против японских сказок, вскормленное “Макароном-1” & компанией, сюжет Final Fantasy VII оказался весьма интересным. Очередная порция разговоров или просто мультфильм скармливаются через разумные промежутки времени, не слишком надоедая и в то же время не давая забыть о цели игры. Другое дело, что иногда беседы затягиваются, и вы абсолютно не способны этому помешать. Время от времени герои начинают каяться в содеянном или просто спонтанно извергать на окружающих воспоминания. Интересная мелочь: вы не просто смотрите мультфильм или скрипт, но иногда можете поучаствовать в происходящем. Совершенно неожиданно вы получаете шанс покопаться в прошлом некоторых героев игры и даже немного изменить его. Мечта фантастов.

Другое достоинство FF7 — это встроенные мини-игры. Вам приходится разъезжать на мотоцикле, разгоняя своим огромным тесаком назойливых байкеров противника (кстати, симпатичный момент!), падать с навесного моста, по пути подбирая мешочки с местной валютой, играть в баскетбол и сражаться с “одноруким бандитом”. Последняя пара аттракционов вообще доступна в развлекательном центре Gold Saucer, до самого верха наполненном подобными игрушками. Без таких маленьких, но очень существенных деталей FF смотрелась бы гораздо хуже.

Больше engine’ов!

Программисты SquareSoft не поскупились и зашили в игру как минимум



три “движка”. Первый, “мировой”, позволяет вам передвигаться по поверхности планеты от одного города к другому. Он действительно трехмерен, хоть и обладает несколько спартанским внешним видом. Камера может находиться в двух разных положениях: a la Tomb Raider и a la Ultima. Кажется, подобное когда-то обещали сделать в печально известной Ultima: Ascension.

Второй “движок” начинает работать как только вы находите сколько-нибудь важную точку в игре — город или поселок. Именно здесь вам приходится бегать по тем самым битмэпам, которые так резали глаз еще в “Первом взгляде” на FF7. Мудрые разработчики несколько облегчили навигацию по этим полотнам кисти неизвестных японских мастеров, обозначив красными стрелочками все объекты, которые могут вас заинтересовать. Спасибо и на этом. К сожалению, об анимации не может быть и речи. Если авторам требуется изменить антураж, они просто скромно отводят камеру в сторонку, а когда она возвращается на прежнее место, все уже свершилось. Есть и более оригинальный вариант: задник вынимается из-под героев, оказывающихся

Не признать, что боевой engine выглядит великолепно, было бы большой неправдой. Схватка зрелищна.


3



на выгодном черном фоне. Через некоторое время под них засовывают новую картинку. Воистину, все простое гениально. Или наоборот?

А теперь мы подходим к третьему, самому главному “движку” в игре — боевому. Собственно, вокруг него и создавалась Final Fantasy. Сюжет, мультики, скрипты — всего лишь приложение к серьезному и хорошо продуманному механизму битв.

Война ради войны

Не признать, что боевой engine выглядит великолепно, было бы большой неправдой. Схватка зрелищна. Набор врагов, их ударов и заклинаний настолько велик, что вы сбиваетесь со счета и воспринимаете происходящее просто как очень красивый мультфильм. Японский мультфильм. На ваших героев нападают заварные чайники, оборудованные ракетными установками, байкеры, пустившие корни в свои мотоциклы, стойко взрывающиеся тыквенные головы и просто не поддающееся описанию и классификации зверье. Все это кромсается, пилится, шинкуется и испепеляется дружными усилиями вашей бравой троицы. Каждое заклинание имеет собственный спецэффект. Вы видите не просто вспышку розового (зеленого, красного, синего) цвета, убивающую врагов наповал, а сложную, оригинальную и отрепетированную атаку. Из-под земли вырывается ифрит, проклятье пожарных, из другого измерения приглашается дамочка с ледяным дыханием и взглядом... Богато японское воображение!

Отдельного внимания стоит сама схема “походового режима в реальном времени”. Каждый персонаж, в зависимости от своих физических данных, может наносить удар или использовать магию один раз за определенный промежуток времени. Как только действие выполняется, счетчик времени обнуляется, и отсчет начинается заново. Игровое время ни на секунду не останавливается. Если одновременно “дозрели” сразу все ваши герои, то лишь от вашей реакции и скорости обращения с клавиатурой (а если точнее, игровым меню) зависит, как скоро они нанесут очередной удар по берегам противника. Что приятно, ваши оппоненты точ-

2. Тот самый Road Rash...

3. В этом эпизоде пришлось маршировать.

но так же ждут своего времени для удара. Здесь все честно.

Персонажи и специализация

В вашей группе спасения состоит гораздо больше человек, чем помещается на поле боя. Активная "партия" включает в себя лишь трех героев. Зачастую вы сможете выбрать, какие персонажи останутся с вами, а какие будут незаметно бегать задворками, якобы поддерживая с вами связь. Лишь в ключевые сюжетные моменты состав активной группы фиксируется — это необходимо для скриптовых роликов.

Приготовьтесь, в этой RPG все наоборот. Каждый герой может использовать абсолютно любую магию, но дерется только одним видом оружия. Впрочем, оружие в FF7 имеет роль второго плана. Это всего лишь слот для магических кристаллов. В принципе, вы можете драться, используя единственный доступный удар мечом, дубинкой или шестом. Но есть гораздо более эффективные способы.

Первый из них — limits. В бою каждый персонаж получает определенное количество ран (измеряются в hit points). Чем больше ран, тем ближе воин к состоянию шока. Как только подобное состояние достигается, персонаж способен нанести суперудар, или limit. Обычно он в три-четыре раза сильнее стандартного и может пробивать любую броню. Чем чаще вы используете limit, тем быстрее вам дают новые limit-удары. Вы даже можете получать новый уровень "опыта" и обрести более эффективные и болезненные оплеухи для слишком усердных соперников.

Но магия еще лучше. Начнем с того, что ее много. Безумно много! Ключ к магическим способностям содержится в специальных кристаллах, называемых "материей". Эти бесценные самородки вставляются в специальные слоты на вашем оружии и armor'е, открывая доступ к соответствующему направлению магии. Чем больше свободных слотов в оружии, тем больше заклинаний вы сможете использовать во время боя. При этом каждый кристалл имеет собственный "опыт". Когда приходит время переходить на следующий уровень, materia дарит вам еще один, более мощный spell того же направления.

Далее. "Материю" можно комбинировать. Поставьте Fire и All в специальные соединенные слоты и вы сможете одним заклинанием поражать сразу нескольких врагов. Точно так же Heal+All исцеляет всю вашу партию. Но есть и другие виды "материи". Один из них дает вам шанс поймать местных боевых лошадок, Chocobo. Другой позволяет воровать вещи у противника прямо во время боя, а третий анализирует использованное против вас заклинание, после чего оно появляется в вашем боевом арсенале.

Последний, самый приятный вид "материи", дает вашим персонажам власть над элементалами, духами стихий. Именно с помощью таких (очень редких) видов materia вызываются драконы, демоны и боевые chocobo. Эти привилегированные кристаллы имеют сложные, красивые ролики-спецэффекты и сметающую все на своем пути мощь.

И вечный бой

Покой нам только снится. Видимо, наши японские коллеги настолько обрадовались, что забыли о дозировке. Слишком много хорошего — тоже плохо. А битв в игре много. Неограниченно много. По сути дела, в любой области жаждущей спасения планеты вы встречаете врагов. Что самое обидное, они абсолютно невидимы. Иначе говоря, в каждую единицу времени FF7 злорадно решает: быть или не быть. И вы попадаете в очередную драку. Через некоторое время необходимые телодвижения можно выполнять с закрытыми глазами. Magic->Fire 3->All suckers are dead.

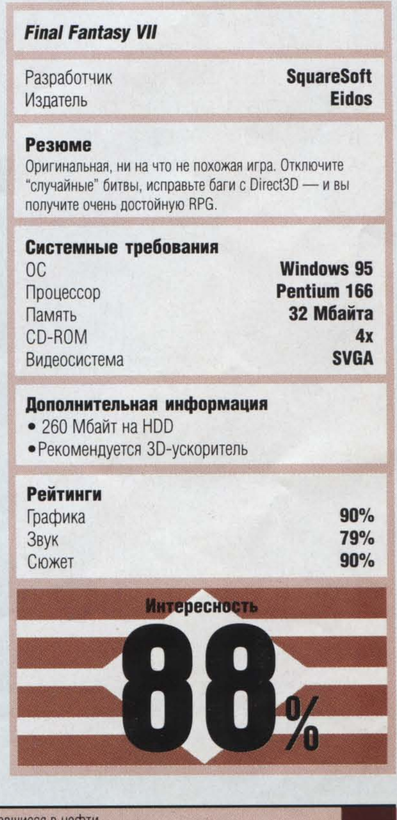
Иногда битвы запланированы, но таких только один процент из ста. Вы уже с вожделением ждете очередного десятиминутного плача ваших подопечных, в результате которого окажется, что все они — родные братья и сестры, а некоторые из них еще и мамы с папами. Только такие спасительные моменты гарантируют безопасную стоянку.

Еще более хитрый, подлый и аркадный момент — это система спасения игры. Священное действо можно совершить лишь в специально отведенных для этого местах. И не важно, что вы уже десять раз пробегали по этому району. Случайные враги все равно будут вас донимать. Впрочем, самый грязный ход авторы игры сделали в местном парке увеселений. Спасти игру можно только за деньги! А деньги (локальную валюту) можно достать только поиграв на автоматах. Добро пожаловать в капиталистический мир, где все давно хорошо продумано. Наслаждайтесь.



Приготовьтесь, в этой RPG все наоборот. Каждый герой может использовать абсолютно любую магию, но дерется только одним видом оружия.

Последняя капля. Игра виснет в первой же баталии после пары длинных бесед с участием всей команды и мультфильма. Спастись нельзя — негде. Каждая попытка пройти дальше заканчивается традиционным просмотром перечисленных шедевров, уже наизусть выученных. И вы хотите любви к аниме?!



Final Fantasy VII

Разработчик	**SquareSoft**
Издатель	**Eidos**

Резюме

Оригинальная, ни на что не похожая игра. Отключите "случайные" битвы, исправьте баги с Direct3D — и вы получите очень достойную RPG.

Системные требования

ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 166**
Память	**32 Мбайта**
CD-ROM	**4x**
Видеосистема	**SVGA**

Дополнительная информация

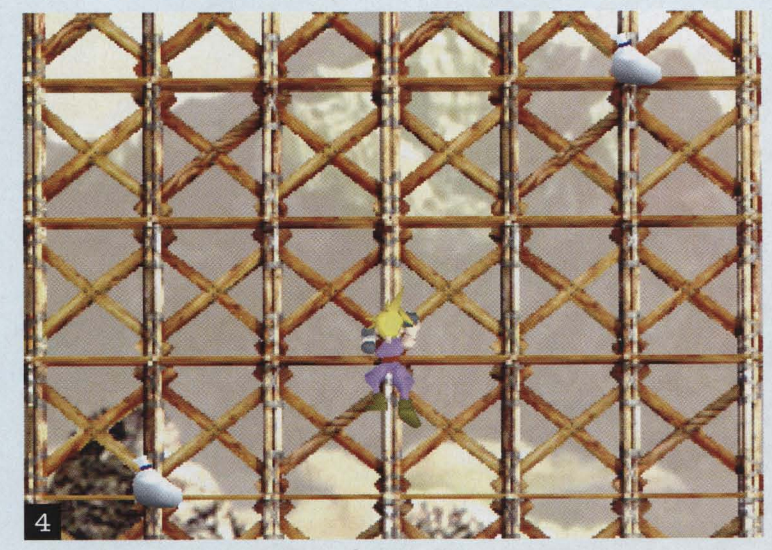
- 260 Мбайт на HDD
- Рекомендуется 3D-ускоритель

Рейтинги

Графика	**90%**
Звук	**79%**
Сюжет	**90%**

Интересность

88%



4. Одна из мини-игр.

5. Птицы нас не любят. Очевидно, это те самые бакланы, искупавшиеся в нефти.



Mig Alley



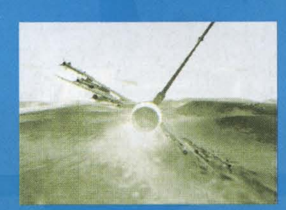
Похоже, создание исторического симулятора воздушной войны в Корее наконец-то входит в завершающую стадию. Не подведи, Empire Interactive!

JetFighter III: FullBurn



Эта игра не дотягивает ни до аркадных, ни до хардкорных симуляторов. Ни по одному показателю.

F-16 Afghanistan Campaign



Апдейт того, что не очень нуждается в апдейте. И не очень нуждается не в силу своего совершенства.



Андрей "Хорнет" Ламтюгов

События посыпались градом — только поспевай уворачиваться.

Сайт работает. Аж дым идет. Как и положено, самым интересным местом на нем являются форумы. Форум по симуляторам имеет замечательную особенность: там никто никому не вцепляется когтями в морду лица. До чего культурный народ подобрался — просто душа радуется. Если и наговорят лишнего, потом обязательно извинятся. Берите пример!

В процессе подготовки к написанию очередного автобиографического материала я спросил народ: что он хотел бы обо мне знать? Народ тут же начал стебаться. Причем, что характерно, каждый, оттянувшись вволю, просил мою фотографию. Могу вас всех порадовать: уже сделали. Взглянув на свое лицо, я лишний раз оценил художественный образ из "Бойни номер пять" — "цвета слоновой кости с просинью". Впрочем, бывает и хуже.

С симуляторами в этом месяце было не густо (да и те, что были, оказались какими-то, скажем так, странными), поэтому я изъявил желание помочь г-ну Хажинскому, этому вечному борцу с игровыми лавинами. И получил две вещи — да какие! Одну с сильным уклоном в квест, а другую — в RPG. Вот оно, освоение смежных жанров. Кстати, не так давно ББ назвал Олега Михайловича моим учеником. Я до сих пор думаю, кто из нас (то есть меня и Хажинского) был больше польщен.

Мой наезд на публику незамеченным не прошел — меня наконец-то обругали! Причем по делу! Я не то чтобы был счастлив от этого... но оценил. Народ! Продолжайте в том же духе! Но чтобы действительно по существу.

Записался в другой онлайновый подводный флот. И вот думаю: а не сколотить ли наш, российский? Кто что скажет? Не пора ли показать американцам, кто тут морская нация? Наши действуют в Warbirds и AirWarrior, а вот на море дела обстоят как-то хуже. По-моему, самое время это изменить.

Вышло два патча принципиальной важности. Один для F-15, другой — для Panzer Commander. Последнюю игру я, похоже, недооценил: в нее играют почти все симулянты. Хотя и ругаются. Поругаются немного и продолжают играть.

Одним словом, много чего было. Всего не перескажешь.

И похоже, что дальше будет еще веселее.



Начало эпохи: еще раз



Об этом проекте — **Mig Alley** — мы уже писали, но очень давно — целых полтора года назад! Похоже, создание исторического симулятора воздушной войны в Корее наконец-то входит в завершающую стадию. Не подведи, Empire Interactive!

Итак, на дворе 1951 год, и китайско-корейская армия начинает массированное наступление. В этой игре в центре внимания находится "аллея "МиГов" — воздушный коридор, в котором проходили наиболее ожесточенные и массовые воздушные бои и где получили боевое крещение первые реактивные истребители. (Более ранние периоды корейской войны также освещены, но эти миссии выполняют скорее роль тренировочных.)

Как пилот вы начинаете свою карьеру с поршневого "Мустанга" и потом, может быть, получите реактивный "Сейбр".



Самая интересная часть Mig Alley (если не считать multiplayer) — кампания, наиболее занятная часть кампании — "степень вовлечения". Она варьируется (по мере вашего повышения в чине), начиная с обычных вылетов (под вашим контролем находится один самолет — или пара) и кончая координацией всех наземных и воздушных сил США в кампании.

Как пилот вы начинаете свою карьеру с поршневого "Мустанга" и потом, может быть, получите реактивный "Сейбр". Бои будут тяжелыми: игра обеспечивает одновременный обсчет действий полусотни самолетов в одном бою, AI противника определяется как "incredibly complex".

К сожалению, водить наши самолеты — МиГ-15 и МиГ-15бис — возможно только в режиме multiplayer: для северных корейцев своей кампании не предусмотрено... Вообще же, в MP смогут участвовать до 12 человек.

И еще один милый штрих: хоть это и не Первая мировая, но paintshop будет — раскрашивайте своего крылатого друга на здоровье...

Считается, что предшественник MA на аналогичную тему — Sabre Ace — не полностью оправдал возлагавшиеся на него ожидания. Посмотрим, что получится у Empire...

Ожидаемый выход игры: ноябрь 1998-го. Будем надеяться, что его не перенесут вновь.

XXVI век — в пределах атмосферы

Соломоновы острова, однажды уже воспетые Retaliator'ом, в скором времени (лет через шестьсот) вновь станут полем боя. Роль главного оружия в борьбе за последние топливные ресурсы исполнят "электрические истребители", взлетающие с "воздушного авианосца". Жанр игры определяется как "futuristic air-combat simulation", а называется она **UltraFighters**.

Жанр довольно редкий, чтобы не сказать — уникальный. Тем не менее игра "собрана" в полном соответствии с традициями симуляторов — instant action, single mission (их 25 штук) и campaign.





Присутствует и другой момент, позаимствованный у роботостроителей: custom'изация каждого истребителя в соответствии с деньгами, полученными за каждую миссию (надо ли говорить, что пилоты ультраистребителей — все до одного наемники?). Всего в игре этих истребителей десять, любой можно перестроить под текущие нужды.

Как и подобает всякой нормальной игре, UltraFighters работают с 3D-ускорителями (в данном случае это Direct3D). Не забыта и такая модная вещь, как force feedback. С multiplayer дело сложнее: пока поддерживаются только модем и LAN. В cooperative-миссиях можно (на выбор) быть ведомым в паре или стрелком в той же машине.

Время от времени I-Magic издает неплохие симуляторы. Посмотрим. Кстати, разработчик называется Eagle Interactive.

Срок выхода: третий квартал 1998 года.

"Многоцелевой" — много целей!

Подсчитывая симуляторы F-16, немудрено сбиться со счета. Скоро сбиваться будет еще легче: еще один истребитель этого типа готовится к взлету с аэродрома NovaLogic.

Основные особенности **F-16 Multirole Fighter** таковы. Новый графический engine, поддерживающий разрешение 1024x768. Мало того, истребитель будет иметь "виртуальную кабину", графическое качество которой будет ВЫШЕ, чем у стандартной статической в прочих симу-





ляторах (стоит напомнить, что пока к этому порогу качества приблизился только JSF).

Отметим и еще один момент: этот продукт NovaLogic будет использовать 3Dfx (наконец-то!). Надо полагать, что это позитивно скажется на качестве и скорости графики.

Как и предыдущая игра NovaLogic (F-22 Raptor), F-16 Multirole Fighter делается в тесном сотрудничестве с небезызвестной компанией "Локхид-Мартин", спроектировавшей, если помните, настоящий F-16, что обеспечит достаточно высокий уровень реализма. Уже сейчас нам обещают динамическое изменение массы аппарата и расчет модели полета и расхода топлива в зависимости от давления воздуха на различных высотах. Тем не менее, по заверениям разработчиков, для освоения машины геймеру не придется читать 300-страничный мануаль.

Самая же главная особенность нового симулятора такова: он будет взаимодействовать с миром под именем NovaWorld. Пока что там летают только "Рэпторы". Но уже скоро, как мы видим, появятся F-16. И... МиГ-29. Как говорится, см. ниже. NovaWorld допускает одновременное присутствие в воздухе сотни асов.

Скажем пару слов и о редакторе миссий. Вещь привычная сама по себе, но почти не встречающаяся в продуктах NovaLogic. Так вот: будет. А стандартные миссии отправят вас в Сьерра-Леоне, Чили и на Ближний Восток.



Несчастные, не имеющие доступа в Сеть, забыты не будут: к их услугам поддержка модема, нуль-модема и локальной сети.

В США игра выйдет уже в сентябре.

В помощь Flanker'у... и F-16!

Симметрия — великая вещь. NovaLogic рассудила, что не стоит забивать NovaWorld одними лишь американскими самолетами. Отсюда возникла идея — а следом за идеей и проект под названием **MiG-29 Fulcrum**. То, что появилось на сервере, называется IBS — integrated battle space.

Графический engine "МиГа" принадлежит к третьему поколению "движков" NovaLogic (насколько можно судить, он аналогичен "движку", который применяется в F-16 Viper). Он использует 3Dfx и обеспечивает (по заявлению разработчиков) очень высокий frame rate.

Дабы не повторяться, отметим сразу: почти все сказанное выше про F-16 Multirole Fighter применимо и к "МиГ-29". Основное различие такое: если F-16 больше акцентирован на удары по наземным целям, то основная задача МиГ-29 — воздушный бой. Согласно этому, и распределились цели миссий в данных играх. Однако Fulcrum позволяет выполнять и миссии F-16 MRF.

Если F-16 больше акцентирован на удары по наземным целям, то основная задача МиГ-29 — воздушный бой.

Сценарии разработаны в соответствии со списком стран, имеющих на вооружении МиГ-29. Вам придется служить в вооруженных силах Малайзии, Нигерии, некоторых стран Ближнего Востока — и, разумеется, России. В общей сложности в игре будут присутствовать 40 сценариев. Не забыта и такая вещь, как редактор миссий.





Возникает вполне закономерный вопрос. С F-16 все было просто: вот "Локхид-Мартин" — иди и консультируйся. С МиГ-29 ситуация, очевидно, усложняется.

Но разработчики преодолели эту проблему, войдя в контакт с Юрием Приходько, летчиком-испытателем, через руки которого прошли МиГ-29, МиГ-31 и Су-27. Кроме того, как отмечалось на недавней выставке E3, российский консультант оказал существенную помощь в разработке сценариев миссий. Утверждается, что математическая модель МиГ-29 будет учитывать такие тонкие факторы, как динамические изменения массы машины и эффективность двигателей в зависимости от высоты и температуры.

Несмотря на перечисленные достоинства, NovaLogic рассматривает MiG-29 Fulcrum в первую очередь как дополнение к несбалансированному "населению" NovaWorld.

Fulcrum выходит одновременно с F-16 Multirole Fighter, то есть появится в США в сентябре этого года.

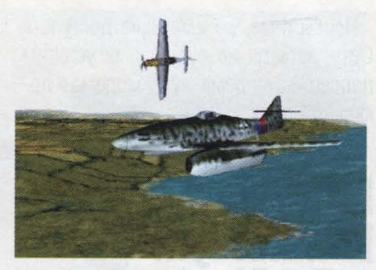


Народы и истребители

Еще один исторический авиасимулятор, выпускаемый на этот раз Psygnosis, — **Nations — Fighter Command**. Выбор сторон стандартный: США, Великобритания, Германия. Выбор самолетов: один из 12-ти возможных, каждый, безусловно, имеет точно просчитанную физическую модель. В игре будет большая база дан-









ных, посвященная самолетам времен той войны.

Разработчики особо отмечают подверженность модели полета внешним воздействиям, таким, как потеря плоскостей, отказ моторов и прочее в том же духе. Впрочем, не был забыт и режим Instant Action: отмечается, что управление в нем будет "интуитивным".

Игра состоит из 20 исторически достоверных миссий, между которыми вам будут демонстрировать кадры кинохроники. Кроме того, можно "собрать" и свою миссию, воспользовавшись редактором. Действие происходит в Европе, карта которой, как теперь модно, составлена на основе спутниковых фотографий.

В отличие от Wings of Destiny (см. ниже) в NFC гораздо больший акцент сделан именно на воздушный бой.

Плюс ко всему в игре присутствует масса дополнительных видеоэффектов: к примеру, достоверно выглядящие облака, разлетающиеся обломки и реалистичное освещение. В числе графических "фичей" будет и повышенная наземная активность: человечки разбегаются, взорванные грузовики летают по воздуху и всякое такое. Строения, как и самолеты, будут иметь исторически выверенную внешность. Psygnosis также обещает "трехмерный допплеровский звук".

Многопользовательский режим присутствует в виде поддержки LAN и TCP/IP.

Симулятор выходит в начале следующего года. Интересно, что у Psygnosis получится лучше: "Народы..." или "Крылья...".

Крылатая судьба

Эту игру мы поминали ровно год назад — подсчитывая трофеи прошлогодней выставки E3. **Wings of Destiny**



— еще один исторический авиасимулятор. Его разрабатывает команда General Simulations, Inc. — та же, что делает упомянутый ниже F-16 Aggressor; характеризуют ее кратко — "ветераны DID" (что ж, неплохо). А издает игру Psygnosis.

Действие "Крыльев" начинается в 1940 году. Вашему вниманию предлагаются 50 миссий, которые можно проходить как на стороне союзников, так и на стороне немцев в небе семи различных стран (таких, как Франция, Великобритания, Италия, Мальта, Германия, Норвегия) — или над морем. Ландшафт реален. Каждое поле боя представляет собой квадрат размером примерно двести на двести миль. Межмиссионный интерфейс выполнен довольно оригинально — в виде "живых комиксов". Выбор самолетов относительно невелик — всего четыре, среди которых будут "Мустанг" и Me-262. Может быть, оно и к лучшему: физические модели каждого будут более детальны; помощь в их разработке оказывают американские военные эксперты. Впрочем, помимо самолетов, на которых можно летать, в игре будет еще примерно 20 других машин.

Авторы обещают нам и кое-что кроме воздушных боев — говорится об этом глухо, но можно предположить, что это будут некие ролевые элементы.

Известно достоверно, что Wings... будут поддерживать 32-битный графический режим. Пожалуй, самое сильное впечатление производит режим "виртуальной кабины" — абсолютно все живое.

Выполняется и стандартное требование — multiplayer. До восьми человек, всеми возможными способами. Наряду с deathmatch присутствует и режим squadron vs. squadron. Утверждается, что multiplayer будет очень плавным.

А требуют с нас совсем немного — P90.

Срок выхода игры (хочется верить в его окончательность) — последний квартал этого года.

Преемник Strike Commander

Как уже отмечалось, поток виртуальных F-16 не ослабевает. Теперь за дело взялись Virgin (как издатель) и General Simulations, Inc. (разработчики).



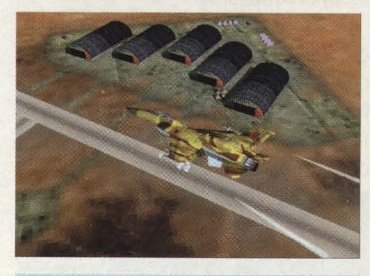
Не так давно в нашу редакцию попало rolling demo **F-16 Aggressor** — говоря попросту, avi-файл. Каких-либо выводов о качестве симулятора по этой "демке" сделать почти невозможно; единственный комментарий: в неускоренном режиме лучше не играть.

Сюжет в меру интересен: действие игры происходит в Африке, а главными действующими лицами являются наемники, летающие на F-16 и громящие разные антиправительственные группировки. Арсенал противника будет довольно разнообразным, в него войдут как F-15, так и Су-27. Напомню, что последний раз такой расклад был использован довольно давно — в игре Strike Commander от Origin.

Модель полета Aggressor создавалась целых 7 лет и в настоящее время используется американской армией и оборонной промышленностью.



Скажем несколько слов и о реализме. По заявлениям разработчиков, модель полета Aggressor создавалась целых 7 лет и в настоящее время используется американской армией и фирмами оборонной промышленности. Нам также обещают детальное моделирование электронно-дистанционной системы управления (fly-by-wire).



Детали относительно аппаратной поддержки пока не разглашаются. Virgin лишь заявляет, что игра будет поддерживать широкий спектр различного оборудования. Также не вполне ясна ситуация с режимом multiplayer.

Игра F-16 Aggressor должна выйти в октябре этого года.

МАТЕРИАЛЫ РУБРИКИ ПОДГОТОВЛЕНЫ

АНДРЕЕМ ЛАМТЮГОВЫМ

(по пресс-релизам фирм-разработчиков).

"Реактивный истребитель-3": форсаж

JetFighter III

Андрей Ламтюгов

Традиции — вещь неплохая. Если полтора года назад заголовок рецензии на JetFighter 3 представлял собой точный перевод названия игры, то почему бы сейчас не поступить аналогично по отношению к ее продолжению?

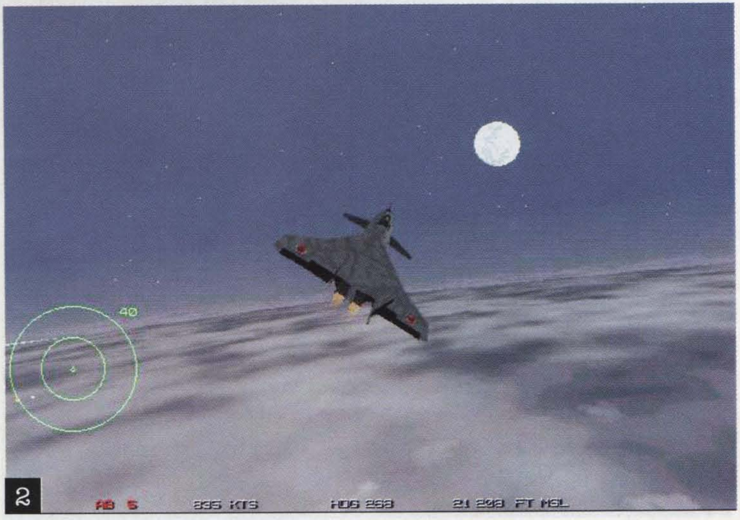
Тогда, полтора года назад, отмечалась некая несвоевременность появления JF. Он требовал слишком много, давал слишком мало и вдобавок имел сильных противников.

Точнее, одного противника — F-22 Lightning II от NovaLogic. Этого было вполне достаточно.

Изменилась ли ситуация за эти полтора года? И да, и нет.

Самый сильная деталь: земля при виде со средних высот. Если подняться выше, текстуры будут сброшены.





Канва

Как мы помним, в JetFighter речь идет о некоем специальном формировании сил ООН, которое наводит порядок там, куда соваться непосредственно Америке как-то не с руки. Точнее, не о формировании, а об американском авианосце под флагом ООН (судя по номеру, это был "Эйзенхауэр").

Тут все осталось так, как было. Но подвернулась новая заваруха: окончательно разваливающаяся Россия пытается захватить нефтяные платформы в Норвежском море и тем самым улучшить свое положение.

А вот дальше дело стало интересным. Mission Studios вложила в игру две кампании — за обе стороны. Соответственно, с одной стороны в небо поднимаются F/A-18 и F-22, а с другой — МиГ-42, российский вариант "стелса".

Режимы довольно интересны. Режим под названием Instant Action во всех других играх называется Single Mission. Но эти самые Single Missions позаимствованы из режима кампании. Кампания, как можно догадаться, не динамическая; более того, невыполненная миссия блокирует ее прохождение. Таким образом, в конечном итоге проиграть нельзя, можно лишь не доиграть до конца.

Это только начало.

Орлиным глазом

Как и предыдущая серия, JF:FB очень напоминает Lightning II/Raptor в области gameplay, но заметно превосходит его по проработанности бэкграунда. Правда, трехмерные перемещения из каюты в ангар исчезли. Но все же помещений (и на авианосце — если играется американская кампания, и на наземной базе — если российская) очень много. И во многих из них есть живые персонажи, с которыми можно пообщаться. За кого бы вы ни играли, вам предложат несколько storyline'ов, не имеющих прямого отношения к боевым вылетам. Явный закос под Wing Commander. Это сравнение относится и к объему игры — 4 CD, на которых находится примерно пара гигабайт видео.



Намеки на этот довесок были и в предыдущей части JF. Теперь, как мы видим, они получили развитие.

Что касается графики in-flight. Почти невыносимое зрелище без аппаратного ускорения. Это относится и к качеству графики, и к ее скорости. 3D-ускоритель несколько улучшает общую картину (как говорят разработчики, скорость увеличивается аж на 400%).

Самый сильная деталь: земля при виде со средних высот. Если подняться выше, текстуры будут сброшены. Если опуститься ниже — распадутся на пиксели.

Самая слабая: трехмерные модели аппаратов, на которых нельзя летать. Это ужасно.

В соответствии с последними веяниями фиксированный вид из кабины отсутствует. Есть только виртуальная кабина, которую можно отключить без малейших потерь. Padlock'а тоже нет; впрочем, как выясняется по ходу дела, он не особо и нужен.

И все заверте...

И опять о Lightning/Raptor. В этот раз обсуждаем реализм.

Строго говоря, упомянутый(е) продукт(ы) на него не особо и претендовал(и): последние кивки NovaLogic на "Локхид-Мартин" воспринимались не очень-то серьезно. Но и в нем встречались вполне основательные моменты — например учет изменения ЭПР.

Что касается JF:FB... По-моему, единственный присутствующий там элемент реализма такой: потеряв скорость,

1. Одна из самых красивых трехмерных моделей в игре.
2. Лучшее, что здесь есть, — Луна...
3. Обратите внимание на дома. Во "Фланкере" они были красивее.





можно грохнуться. Ну и то, что эту скорость можно потерять.

Начать хотя бы с того, что у всех трех машин примерно одинаковые кабины... и абсолютно одинаковая ИЛС (это трудно воспринять иначе как издевательство). Я понимаю, что мы живем в век международных стандартов, но не настолько же! Кстати, режимы МФД не переключаются (и F-19 тяжело заворочался в гробу, устраиваясь поудобнее).

Игра, что самое смешное, написана под DOS. Но ни под DOS, ни под W95 безупречной работы ожидать от нее не приходится.

JetFighter III: FullBurn

Разработчик	**Mission Studios**
Издатель	**Interplay**

Резюме
Эта игра не дотягивает ни до аркадных, ни до хардкорных симуляторов. Ни по одному показателю.

Системные требования

ОС	**DOS 5+, Windows 95**
Процессор	**Pentium 133**
Память	**16 Мбайт**
CD-ROM	**2x**
Видеосистема	**SVGA**

Дополнительная информация
- 45 Мбайт на HDD
- Желателен 3Dfx и простой джойстик
- Многопользовательский режим: до 16 человек по IPX или через Интернет (Kali)

Рейтинги

Графика	**70%**
Звук	**60%**
Сюжет	**55%**

Интересность
55%

Продолжим. Полное отсутствие RWR — СПО (а ведь это было даже в первом "Команче". Радар абсолютно кругового обзора (да такого, что "Сентри" и А-50 просто отдыхают). Система наведения ракет "воздух-земля", мягко говоря, чуднАя. Кстати говоря, именно наличием такого радара и объясняется отсутствие padlock — о положении противника и так все прекрасно известно. А может быть, авторы просто не знают, что такое padlock (эта подлая мысль время от времени приходит в голову по ходу ознакомления).

Довольно странные варианты боевой загрузки (они фиксированы). Комбинация Air-to-air clean (то есть то, с чем нужно лететь на патрулирование) — это пара ракет малой и средней дальности. Можно взять Short range air-to-air — по четыре ракеты, но тогда вам придется тащить пару ракет "воздух-земля" и несколько бомб! Кстати, игра характеризуется полным отсутствием УАБ — только бомбы свободного падения, причем все фугасные.

А вот пушка хороша. Правда, из нее надо довольно долго лупить по вражескому самолету (чтобы всадить снарядов этак сто — после этого противник



все же соизволит грохнуться), но боекомплект-то у нее — полторы тысячи (что характерно, также одинаковый для всех самолетов). Отмечаю также другое ее замечательное свойство: очередь проходит сквозь ведомого, не причиняя ему ни малейшего вреда (если бы такое было в каком-нибудь 3D action, то авторы были бы разорваны в клочья толпой).

С ракетами история особая. JF:FB характеризуется почти абсолютной неэффективностью ракетного оружия. И, соответственно, почти абсолютной эффективностью пассивных помех. Облачко дипольных отражателей влияет на успех пуска примерно так же, как внезапно материализовавшаяся в воздухе гранитная скала. Типичная ситуация: ракета пролетает в метре от цели — и летит дальше. Если бы это была настоящая Р-73, со стержневой БЧ, то после одного такого пролетика противник ощутил бы острый дефицит крыльев. Или хвоста.

Ну а если все же попали? (У противника с ракетами та же ситуация.) Ситуация: внизу экрана (тревожные транспаранты на приборной доске отсутствуют как класс) загорается надпись "Engine failure" — согласитесь, что глупо интересоваться, к какому именно двигателю из двух это относится. После чего первое, что происходит, — самолет полностью теряет управление по тангажу. И валится в пике. Остальное управление работает нормально.

Это, конечно, далеко не полный перечень. Под конец мне стало весело. Я



вспомнил, как возмущались все эти деятели (не буду называть имен) по поводу джейнсовского F-15 — посадка там, видите ли, слишком простая.

Разбор полетов

Предвижу возражение: стоило ли так обрушиваться на аркадный симулятор? Ведь сразу ясно — это не "Фланкер" и не MSFS...

Во-первых, некоторые вещи в JF:FB выходят за рамки даже аркадного симулятора. Выбор самолета должен влиять не только на изменение его внешнего вида. И даже в аркадном симуляторе (возьмем за его эталон "Команч") основные элементы авионики должны иметь место. И разумные ограничения своих возможностей.

Во-вторых, можно с ходу назвать несколько гораздо более удачных аркадных авиасимуляторов. И целую пачку симуляторов серьезных, которые установкой всевозможных опций можно довести до уровня аркадных — если есть желание. Они превосходят JF:FB во всем. Начиная с графики. Что же остается за ним? Два гигабайта видео? Спасибо, предпочитаю Wing Commander.

И последнее замечание. Игра, что самое смешное, написана под DOS. Но ни под DOS, ни под W95 безупречной работы ожидать от нее не приходится.

Вдруг вспомнилось: на симуляторном форуме Game.EXE появилась пустая мессага—вопль: "Хачу Flanker2!".

Присоединяюсь.



4. Кстати, даже самые маленькие водоемчики имеют персональную полосу прибоя.
5. Дым? Видали и получше!
6. Об интернациональной команде речь больше не идет.
7. ...И все одинаковые.
8. Этого человека зовут ГЕНЕРАЛ КРУГОВ!

Афганистан, 3Dfx и немного воспоминаний

Андрей Ламтюгов

К продуктам Digital Integration я всегда относился с уважением. Сдержанно поругивал — да, было такое; но вместе с тем с удовольствием отмечал весьма неплохие и (что самое главное) очень оригинальные моменты. Похоже, эта традиция подходит к своему завершению. Фирмой была разработана игра F-16 Fighting Falcon — Afghanistan Campaign. Точнее, не совсем разработана. Это апдейт предыдущей версии, о которой мы писали ровно год назад. Так что сейчас наша задача — разобраться, что изменилось в игре, а заодно ввести в курс дела тех, кто по каким-либо причинам не познакомился с оригинальной версией.

F-16 Afghanistan Campaign



2



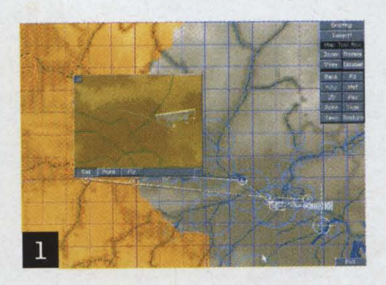
Вот тут-то и выясняется, что изменений произошло по минимуму. Рассмотрим все по порядку.

Это был 3Dfx...

С графикой в F-16af ситуация довольно интересная. Сначала кажется, что она улучшилась. Потом соображаешь — дело просто в том, что за прошедший год твоя машинка (может быть, даже не один раз) подвергалась апгрейдам. В результате осталась в прошлом лучшая шутка "движка", который в случае дефицита системных ресурсов просто-напросто сбрасывал степень детализации, причем сбрасывал так, что образовывался "ложный горизонт" — при попытке сориентироваться по нему самолет направлялся носом в землю.

При мысли о том, что Америка силой оружия защищает исламский фундаментализм, я невольно вздрогнул.

Итак, по вполне понятным причинам все смотрится лучше. Следующий вопрос: какую роль играет в этом 3Dfx?



1

Вообще, он работает. Небольшая фильтрация текстур есть. Digtal Integration утверждает также, что скорость работы выросла на 50 процентов (не знаю), добавилось динамическое освещение (если бы мне не сказали, я бы не заметил; за хорошими примерами динамического освещения обращайтесь к Longbow 2 и Team Apache).

Что касается упомянутой фильтрации. Единственная проблема заключается в том, что фильтровать практически нечего. Количество текстур и на земле, и на трехмерных объектах ничтожно. Не затекстурена даже ВПП. Engine сам по себе не изменился, он остался таким, каким и был год назад.

А присутствует она (фильтрация) далеко не везде. Взрывы фильтрованные, это да. А вот факелы ракет и дым — нет, что полностью дискредитирует всю идею — по крайней мере в моих глазах.

Нельзя даже сказать, что хуже не стало. К моему удивлению, пропал такой эффект, как дрожание картинки в раскаленной реактивной струе.

Раз уж речь зашла об оформлении, надо упомянуть и вот о чем. Музыка осталась такой же. То есть очень хорошей. Мне нравится.

Новая кампания

Если кто помнит, в F-16 Fighting Falcon/iF-16 кампаний было три — Израиль, Кипр, Корея. Теперь добавился Афганистан. Завязка: талибов отбросили назад... и США срочно приходят на помощь.

При мысли о том, что Америка силой оружия защищает исламский фундаментализм, я невольно вздрогнул. Что-что, а удивить меня авторы сумели.

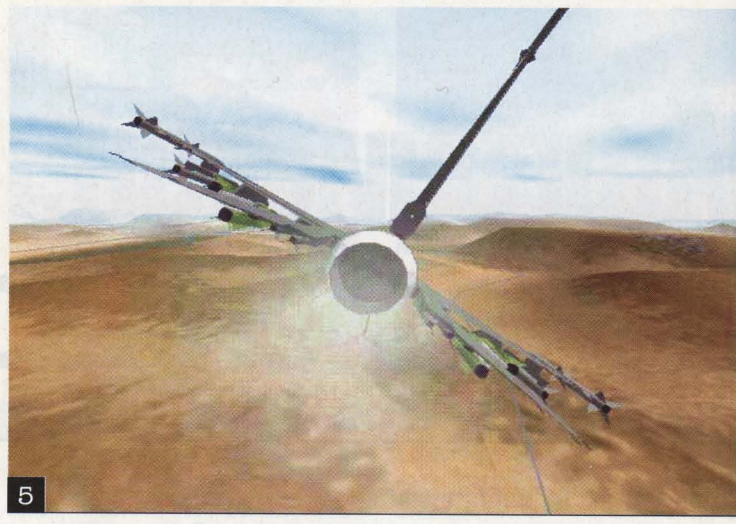
Выбор региона понятен чисто с географической точки зрения: ни в одной из трех предыдущих кампаний не было по-настоящему гористого рельефа местности, которым можно пользоваться при прорыве наземной ПВО. В

1. Я как-то не упомянул о неплохом планировщике...

2. Там, где текстуры есть, они фильтруются. Иногда.


3


4


5

Афганистане же гор более чем хватает. Но сам сценарий...

...И воспоминания

Это на тот случай, если вам не приходилось сталкиваться с оригинальной версией.

Игра выходила под двумя разными названиями, поэтому чаще всего ее так и называют: iF-16/F-16 Fighting Falcon. То, что мы имеем, называется F-16 Afghanistan Campaign.

Если вам приходилось видеть Apache Longbow (не путать с одноименной игрой от Jane's) или Hind, то вы легко представите себе межмиссионный интерфейс F-16.

Организация игры проста и стандартна: instant action, single mission, campaign, multiplayer.

Кампания вполне динамическая. Правда, она не идет полностью в реальном/ускоряемом времени, как нынче модно, но ситуация на фронте меняется не заданным образом, и эти изменения напрямую зависят от результатов предыдущих миссий. В отличие от многих других игр в режиме кампании переигрывать миссии не разрешается. Если проиграл, то это навсегда.

Режимов multiplayer несколько, включая deathmatch и capture the flag.

Основное достоинство всех симуляторов Digital Integration — динамически действующее поле боя. Очень много событий происходит за пределами области действий пилота, причем события эти отслеживаются, если можно так сказать, с точностью до пехотинца. Когда вы вернетесь на базу, ваш debriefing будет содержать большое количество сообщений о потерях обеих сторон, к которым вы не имеете ни малейшего отношения. На мой взгляд, это самая удачная и оригинальная составляющая всех симуляторов DI.

А самый злополучный момент — мгновенное обнуление результатов миссии в случае потери самолета. Если вас сбили после вполне удачной штурмовки, она засчитается как провал. Это неприятно и просто нелепо с точки зрения логики.

ОК, мы в воздухе

По степени сложности F-16 представляет собой хорошую промежуточную ступень между полной аркадностью и полной реалистичностью. Режимы работы авионики вполне понятны, хотя их довольно много и они обладают достаточной степенью правдоподобия. С самим пилотированием проблемы могут возникнуть, пожалуй, только на посадке.

Кстати сказать, в полетную модель был внесен ряд изменений. Теперь уже нет необходимости садиться на каких-то жутких углах атаки — так, что приборная доска полностью закрывала полосу. Это мое личное наблюдение.

Но, разумеется, осталась и возможность автоматической посадки. Она не имеет ничего общего с режимом автоматической посадки на автопилоте. Нормальный cheat.

Насчет пострелять...

Надо сказать, что параметры перспективы в F-16 взяты таким образом, что увидеть противника можно только в самый последний момент. Невольно вспоминается старый добрый Falcon 3.0, где угол зрения можно было варьировать и, соответственно, "приближать" к себе объекты. В других играх этот угол выбран таким, что в воздушном бою все же возможен нормальный визуальный контакт. Необходимость отчетливо различать противника в ближнем воздушном бою стоит особенно остро, если мы собираемся стрелять из пушки (как все помнят, нос цели должен указывать точно на верх прицела, а стоять она должна посередине; только тогда берется упреждение). Еще хуже, если использовать пушку надо по наземным целям — каждый заход превращается в пляску со смертью, выход из пике происходит в паре метров от земли.

Несмотря на то что у F-16 нет нормальной виртуальной кабины, режим padlock реализован, причем реализован очень неплохо. Вверху экрана появляется индикатор, напоминающий индикатор нашлемного прицела в "Апаче", который показывает, куда в настоящий момент повернута ваша голова. Здесь есть только два неудобства, вызванные одной причиной. Дело в том, что в F-16 сбитые машины никогда не падают на землю, а просто взрываются. Взрыв может сопровождаться довольно резким рывком "головы", что на короткое время способно вызвать потерю ориентировки (а скалы-то — вот они). Хуже того, после уничтожения цели камера центруется, но режим не отключается. Вы можете абсолютно внезапно "навестись" на какой-нибудь самолет в самое неподходящее время. Скажем, в критический момент захода на посадку.

Если вас сбили после вполне удачной штурмовки, она засчитается как провал. Это неприятно и просто нелепо с точки зрения логики.

Эффективность ваших пассивных помех (chaff & flares) зависит от уровня сложности. У противника их действие достаточно сбалансировано: срабатывают, но не делают ракеты полностью неэффективными (некоторые игры этим грешат). А вот управляемое оружие "воздух-земля" промахивается редко.

И как мы поступим?

Во-первых, если вы не чувствуете в себе желания помогать талибам, а поиграть в ускоренный F-16 хочется, то можно просто скачать патч с сайта Digital Integration (www.digint.co.uk, размер около 4 Мбайт) — он уже давно там лежит.

Во-вторых, за истекший срок вышло много других летных симуляторов, существенно превосходящих по качеству этот. А если речь идет именно о любви к истребителю F-16, то потерпите немного: к выходу готовятся сразу три симулятора этой машины — от MicroProse, Virgin и NovaLogic.

Вот поэтому я вполне допускаю, что следующий продукт DI придется не поругивать, а ругать по-настоящему.

F-16 Afghanistan Campaign

Разработчик	**Digital Integration**
Издатель	**Interactive Magic**

Резюме

Апдейт того, что не очень нуждается в апдейте. И не очень нуждается не в силу своего совершенства.

Системные требования

ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 100**
Память	**16 Мбайт**
CD-ROM	**2x**
Видеосистема	**SVGA, 1 Мбайт**

Дополнительная информация

- Желателен 3Dfx, не помешает джойстик
- Многопользовательский режим: модем, нуль-модем, LAN

Рейтинги

Графика	**75%**
Звук	**75%**
Сюжет	**55%**

Интересность

67%

3. Единственный прилично затекстуренный самолет — это ваш F-16.

4. На горизонте появилась дымка. И это хорошо.

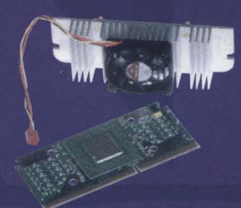
5. Жаль, что воздух больше не дрожит...

K6-2 266 (300)



K6-2 потенциально способен обогнать в 3D-играх не только Celeron, но и Pentium II. Однако, как правило, побеждает не тот, кто обеспечивает пиковую производительность в небольшом количестве игр, а тот, кто эффективен в широком их спектре.

Celeron 300



Если вы ограничены в средствах, хотите получить высокую скорость в максимальном количестве 3D-игр, а производительность в бизнес-приложениях вас не очень заботит, то Celeron остается лучшим выбором.



Николай Радовский

Ушел на базу

Пишу эти строки сидя на чемоданах. Подозрения о пользе отдыха возникли после попытки увлечь сотрудников ГАИ обсуждением проблем совместимости Carmageddon с Voodoo 2. Впрочем, их не воодушевил даже диспут об идеальном маршруте элирекции. Однако твердое понимание необходимости релакса пришло после появления немотивированного неприятия кнопки Send und Receive с желанием избавиться от телефона.

Личный Web-сервер уложен и отключен от T1. Лариса оставлена следить за отсутствием пыли на его (сервера) мониторе. Работа с письмами читателей поручена старшему мейл-роботу, посаженному, для профилактики, на диал-ап (пусть заодно и модем отстроит).

Главное достоинство места отдыха (название этого государства не могу запомнить до сих пор) — нулевая вероятность встречи с компьютерами и средствами связи. Дабы не нарушать целостность заповедника, личный ноутбук придется оставить в океане при пересечении экватора, а PDA — скормить местным туземцам. Заботу о сотовом самостоятельно берут на себя неизвестные доброжелатели еще при погрузке багажа. Более подходящие условия для медитации и погружения в себя отыскать невозможно.

Буду через 10 дней.

Убить Pentium

K6-2 vs Celeron 300: битва процессоров продолжается

Николай Радовский

Скорость изменений на рынке ЦП поражает: всего два месяца назад мы (как водится, первыми из российской прессы) рассказывали о Celeron 266. Сегодня же младшего члена семейства Pentium II успели похвалить практически все компьютерные издания. И лишь несколько журналов отозвались о Celeron негативно. Действительно, в бизнес-приложениях этот процессор не может конкурировать с такими "зубрами", как Pentium II и K6. Однако высокая скорость сопроцессора и относительно небольшая цена делают Celeron достойным выбором для любителя 3D-игр.

За прошедшие три месяца у Celeron появился серьезный конкурент — K6-2. Кроме того, корпорация Intel начала выпуск новой версии "процессора для бедных" — Celeron 300. Хороши ли новые процессоры? Какой из них предпочесть? Какой быстрее?..

Не многовато ли мегагерц?

Все эксперты, с которыми я обсуждал вопросы производительности процессоров, сходились на том, что подавляющее большинство пользователей попросту не ощутят разницы между Pentium 200 MMX и Pentium II 400.

С 3D-играми все совсем не так просто. Установка даже самого мощного 3D-ускорителя (Voodoo 2 SLI) вовсе не гарантирует приемлемых fps.

Кстати, P200 MMX с 64 мегабайтами памяти заставлет "бегать" Office 97 шустрее, нежели Pentium II 400 с 32 мегабайтами. Есть о чем подумать...

Пока видны только два типа широко распространенных задач, требующих больших вычислительных ресурсов: 3D-игры и программное воспроизведение фильмов с DVD Video. Тема программного декодирования DVD Video заслуживает отдельного исследования и, безусловно, будет обсуждена в одном из ближайших номеров .EXE. Хотя идея "бесплатного" просмотра фильмов весьма привлекательна, декодирование DVD Video требует серьезных ресурсов процессора и видеоподсистемы. Достойная плата декодера стоит около $100 и "хочет" максимум Pentium 133. Поэтому в большинстве случаев покупка аппаратного декодера DVD будет эффективнее апгрейда ЦП.

С 3D-играми все совсем не так просто. Установка даже самого мощного 3D-ускорителя (Voodoo 2 SLI) вовсе не гарантирует приемлемых fps. Производительность системы определяется ее самым медленным компонентом. Поэтому быстрый 3D-акселератор не может компенсировать недостаток мощности математического сопроцессора (FPU).

Немного теории

Напомню основные стадии построения 3D-изображения (сцены).

1. Каркасная аппроксимация (тесселяция). Сцена представляется в виде набора треугольников.

2. Геометрические преобразования. Перемещение, вращение или масштабирование частей 3D-сцены. Для каждой вершины составляющих объект треугольников вычисляются новые координаты. Искомые значения — результат умножения вектора координат вершины на матрицу преобразований. Вычисления проводятся над числами с плавающей точкой.

3. Расчет освещения. На основе источников освещения для каждой вершины каждого треугольника вычисляется освещенность. На этой стадии производится ряд операций умножения и суммирования чисел с плавающей точкой.

4. Отсечение частей сцены, не попадающих в поле обзора наблюдателя.

5. Проекция треугольников, составляющих сцену, на плоскость наблюдения с учетом перспективы. Искомые значения — результат умножения вектора координат вершин на матрицу проецирования. Вычисления проводятся над числами с плавающей точкой.

6. Подготовка треугольников (triangle setup). На основе координат и освещенности вершин каждого треугольника вычисляются несколько параметров, необходимых для растеризации. В современных 3D-ускорителях блоки подготовки полигонов реализованы аппаратно (так называемые triangle setup engine). Раньше этими вычислениями загружали сопроцессор. Иногда блок подготовки полигонов называют геометрическим процессором (geometry processor). Это некорректно, так как в функции геометрического процессора входит также обсчет стадий 2—5.

7. Растеризация и удаление скрытых поверхностей. На этой стадии 3D-ускоритель получает каждый треугольник (в виде координат вершин и их освещенности), преобразует его в набор точек (накладывает текстуру с учетом освещенности) и выводит результат на экран. Для отсечения невидимых плоскостей обычно используется метод Z-буферизации (подробнее см. .EXE #9'97).

Этапы 1—5 называют геометрическими вычислениями. Современные 3D-ускорители работают только на стадиях 6 и 7. Все остальные вычисления выполняет ЦП (точнее — сопроцессор).

Я истратил столько драгоценной журнальной площади (хм, а ведь там могла быть чья-то реклама!) только для того, чтобы показать, какое количество вычислений с плавающей точкой требуется произвести для каждой вершины каждого треугольника сцены. Для получения заветных "тридцати-и-более" fps все эти расчеты необходимо производить соответствующее количество ("тридцать-и-более") раз в секунду. Коллега ПэЖэ с легкостью прочтет вам лекцию на тему "Полигоны и динамика роста их количества в трехмерных играх эпохи Unreal". Я же подведу лишь итоги: сложность 3D-игр растет быстрее, чем мощность сопроцессоров.

Что делать?

Увеличивать до бесконечности тактовую частоту сопроцессоров невозможно по чисто техническим причинам. Из сложившейся ситуации (игры хотят, а сопроцессор не может) есть два выхода.

1. Снять с центрального процессора большинство вычислений, поручив их специализированному (а потому более эффективному) геометрическому сопроцессору.

У этого подхода есть всего один, но очень существенный плюс: Unreal на 486DX2/66 с 60 fps (шутка). А если серьезно, то большинство любителей игр не могут позволить себе ежегодный апгрейд процессора и материнской платы. 3D-акселератор с геометрическим процессором гораздо менее требователен к мощности ЦП.

Минусов несколько:

а) Установка геометрического процессора увеличит цену 3D-ускорителей (прослушайте лекцию Оли Цыкаловой на тему "Voodoo 2 vs зарплата").

б) Апгрейд ЦП скажется и на остальных приложениях. Геометрический процессор вне 3D-игр бесполезен.

в) Даже еще не вышедший DirectX 6 не поддерживает аппаратных геометрических процессоров (OpenGL поддерживает). Microsoft обещал реализовать поддержку только в DirectX 7.

Все анонсированные на данный момент 3D-чипсеты (в том числе и заочно, но всенародно любимая Riva TNT) не имеют встроенных процессоров геометрии. По моим данным, отдельный недорогой геометрический процессор производит только Fujitsu. Чудо (имя ему — Pinolite) обеспечивает производительность на уровне Pentium II 266 — по нынешним временам не так уж и много.

Итог: до тех пор, пока в DirectX не появится поддержка аппаратных геометрических процессоров, рассчитывать на их массовое распространение не приходится.

В отличие от Slot 1 увеличение частоты системной шины Socket 7 с 66 до 100 МГц приводит к весьма ощутимому рывку производительности.

2. Оптимизировать под геометрические вычисления систему команд центрального процессора. Так, было бы очень полезно выполнять две арифметические операции за раз. Игры не требуют высокой точности операндов, поэтому точность вычислений может быть принесена в жертву скорости.

На этом пути есть несколько проблем.

Во-первых, для обеспечения совместимости с многозадачными ОС, нельзя добавлять новые регистры (иначе ОС не будет их восстанавливать при переключении между процессами). Поэтому новые инструкции используют старые регистры сопроцессора. Это замечание относится как к инструкциям MMX, так и к новым инструкциям AMD 3DNow!.



Во-вторых, чтобы новые инструкции принесли пользу, нужно писать новое (или переписывать старое) ПО. Нередко достаточно только оптимизировать драйверы, но иногда приходится переписывать конечные приложения. Подробности изложены ниже.

Итак, AMD пошла вторым путем. Результат — 3DNow!.

3D Now! (3D немедленно!)

Технически подкованный читатель, безусловно, вспомнит аббревиатуру SIMD (Single Instruction Multiple Data). Недавно именно так обзывали набор команд MMX (точнее — его способность выполнять за один раз операцию над более чем двумя операндами). Однако в 3D-графике инструкции MMX не прижились. Почему? Давайте разберемся.

Как отмечалось выше, для сохранения совместимости любое расширение набора инструкций ЦП обязано использовать старые регистры. MMX и 3DNow! хранят операнды в регистрах сопроцессора. В одном регистре хранятся два 32-битных числа. Оба набора инструкций позволяют выполнять арифметические операции сразу над четырьмя числами, лежащими в двух регистрах. Проблема MMX в том, что эти инструкции допускают вычисления только с целочисленными операндами. Как показано выше, практически на всех стадиях 3D-конвейера производятся вычисления только над числами с плавающей точкой. MMX попросту оказывается бесполезен. Логичное решение проблемы — добавить SIMD-инструкции, работающие с нецелочисленными операндами. Именно так и поступила AMD, создав 3DNow! — набор из 21 SIMD-операции над числами с плавающей точкой.

Как мы тестировали

Мы устанавливали K6-2 в материнскую плату FIC PA-2013 (версия BIOS — 1.13JF145). Celeron и Pentium II тестировались на плате ASUS P2B (версия BIOS — 1002). На платы устанавливались 64 мегабайта 8-ns памяти SDRAM. Кроме того, использовались: жесткий диск Quantum Fireball SE 8.4, видеоадаптер Diamond Stealth 3D 3400 и 3D-ускоритель Canopus Pure3D II (Voodoo 2 с 12 Мбайт памяти).

Перед прогоном тестов мы устанавливали кадровую частоту монитора в играх 60 Гц и отключали синхронизацию с обратным ходом луча развертки для Direct3D и Glide.

На этот раз мы пользовались только одним новым тестом (зато каким!) — Unreal. Приводимый результат — усредненная скорость показа заставки игры (замка), вычисленная с помощью скрипта timedemo 0.2 (http://ww4.choice.net/~ksk/timedemo02.zip). Замечу, что из-за сложности заставки приводимый результат ниже реальных fps в игре.

K6-2 266 (300)

Цена:	$140 ($190)
Гнездо:	Socket 7 (Super 7)
Тактовая частота процессора:	266 (300) МГц
Тактовая частота локальной шины:	66 (100) МГц
Объем кэша первого уровня:	32 Кбайт для команд и 32 Кбайт для данных
Расширения набора команд:	3DNow! и MMX
Напряжение ядра (core):	2,2 В
Напряжение ввода/вывода (I/O):	3,3 В

K6-2 имеет три отличия от своего предшественника (просто K6): набор инструкций 3DNow!, официальную поддержку 100-мегагерцовой системной шины и дополнительный блок MMX.

Начнем с системной шины. В отличие от Slot 1 увеличение частоты системной шины Socket 7 с 66 до 100 МГц приводит к весьма ощутимому рывку производительности. Причина — в различном расположении кэша второго уровня. В Pentium II кэш второго уровня находится внутри картриджа процессора и связан с ним отдельной шиной, работающей на половине частоты ЦП вне зависимости от скорости системной шины. Такое решение (архитектура D.I.B. — Dual Independent Bus) позволяет значительно разгрузить системную шину. Следствие: увеличение ее частоты практически не сказывается на производительности системы (см .EXE #5'98).

В Socket 7 кэш второго уровня установлен на материнской плате и соединен с процессором системной шиной. С памятью и периферийными устройствами процессор также работает че-

рез системную шину. При этом, начиная с Pentium 66, частота системной шины не превосходила 66 мегагерц (только некоторые процессоры Cyrix работали на шине 75 МГц). Частота ЦП постоянно росла, требовалось все больше данных, и системная шина довольно быстро стала узким местом всей системы. Поэтому увеличение ее частоты с 66 до 100 мегагерц (то есть на 50%) приводит к весьма ощутимому росту производительности всех приложений. Даже Quake 2, традиционно "упирающийся" в скорость (следовательно — тактовую частоту) сопроцессора, работал на K6-2 250 (2.5X100) быстрее, чем на K6-2 266 (4X66). Другой пример: переход с K6-2 266 на K6-2 300 (4X66) привел к значительно меньшему росту производительности, чем увеличение частоты системной шины K6-2 300 с 66 (66X4.5) до 100 МГц (100X3). Таким образом, важность системной шины 100 МГц для Socket 7 переоценить невозможно.

Разработанный в AMD набор расширений архитектуры Socket 7 — Super7 — состоит из трех позиций.

1. Платы Super7 должны поддерживать 100-мегагерцовую системную шину. Еще раз подчеркну, что увеличение частоты системной шины в этом случае не ведет к "разгону" шин PCI и AGP. Иными словами, платы Super7 совместимы со всеми старыми платами расширения. Я уделяю этому вопросу столько внимания потому, что часто получаю от читателей письма вроде: "Будет ли мой старый SCSI-контроллер (3D-ускоритель/2D-измеритель/плоская свинья-копилка) работать на 100 МГц, если на 75 МГц он (она/они) виснет (глохнет/тухнет)?" Да, будет.

2. Наличие слота AGP. Здесь проблем довольно много. Подавляющее большинство современных плат Super7 имеют проблемы совместимости с последними AGP-ускорителями. Мне известен только один чипсет для Socket 7, официально поддерживающий режим 2X. Замечу, что многие склонны преувеличивать значимость этого режима передачи данных по AGP. Я на сегодня не вижу реальной необходимости в 2X, однако отсутствие его поддержки чревато проблемами совместимости с новейшими 3D-акселераторами.

Для нормальной работы AGP в Windows 95/98 необходимо установить драйвер GART (устройство, отвечающее за отображение виртуальных адресов текстур на физическую память). Каждый чипсет материнских плат имеет собственный драйвер GART. Часто в них (драйверы) добавляют патчи под новые 3D-видеочипы. Поэтому я рекомендую каждому владельцу платы Super7 скачать последние версии драйверов GART с сайта компании-производителя чипсета, используемого в вашей материнской плате (SIS — www.sis.com.tw, VIA — www.via.com.tw, ALI — www.ali.com.tw).

3. Для совместимости с будущими процессорами (K6-3) платы Super7 должны поддерживать расположенный на кристалле процессора кэш второго уровня. При этом кэш на плате будет использоваться как кэш память третьего уровня. Мне пока ничего неизвестно о подобных возможностях современных плат Super7.

Теперь о 3DNow!. Отмечу, что это первые инструкции процессоров X86, созданные вне Intel. Сейчас гигант "процессоростроения" разрабатывает собственный набор SIMD-инструкций с плавающей точкой — KNI (Katmai new instructions). Выпуск Katmai — процессора с KNI — намечен на первый квартал 1999 года. По неподтвержденным данным, операндами команд KNI могут быть числа с плавающей точкой двойной точности (3DNow! работает только с одинарной точностью). Видимо, Katmai станет весьма перспективной новинкой.

Однако вернемся к AMD. Сопроцессор K6-2 идентичен блоку FPU в K6. Целочисленная производительность также не изменилась. Поэтому в неоптимизированных 3D-играх K6-2 продолжает существенно уступать процессорам Intel. Все надежды возлагаются на инструкции 3DNow!.

Теоретическая пиковая производительность K6-2 300 — 1.2 GFlops (миллиарда операций с плавающей точкой в секунду), что в четыре раза превышает аналогичный показатель Pentium II 300. В реальных условиях маловероятно достижение даже полуторократного превосходства K6-2 над Pentium II. Замечу, что конкурировать на равных с Pentium II в новых 3D-играх — уже прекрасный результат. Так что же мешает K6-2 получить "Наш выбор"? Попытаюсь объяснить.

Как отмечено ранее, основную пользу 3DNow! может принести на стадии геометрических вычислений. Для получения больших fps (и прочих вкусностей) в коде, ответственном за оные вычисления, нужно эффективно использовать новые инструкции. Слово "эффективно" применено неслучайно. Векторные (SIMD) инструкции эффективны при глубокой конвейеризации вычислений. Любые исключения приводят к большой потере производительности. К сожалению, геометрические вычисления полны исключений. Поэтому выигрыш, получаемый от применения 3DNow!, существенно зависит от эффективности кода. Все определяется желанием и возможностями программистов оптимизировать код. Рассмотрим самые популярные API.

OpenGL включает все стадии геометрических расчетов. Для оптимизации под 3DNow! достаточно переписать OpenGL-драйверы каждого 3D-ускорителя. Поддержку 3DNow! уже подтвердили 3Dfx, NVidia, 3Dlabs. Поэтому в OpenGL-играх K6-2 составляет серьезную конкуренцию (даже обгоняет) Pentium II. Проблема в том, что на данный момент игр, использующих OpenGL, — кот наплакал. Фактически, это только GLQuake/Quake 2 с клонами. В тестах K6-2 с 3DNow! мы использовали бета-версию OpenGL-минипорта для Voodoo 2. На момент публикации этих строк должна появиться финальная версия драйверов.

3D WinBench, похоже, — единственное широко известное приложение, не имеющее своих процедур обсчета геометрии и использующее Retained Mode.

Direct3D состоит из двух слоев: высокоуровневого (Retained Mode) и низкоуровневого (Immediate Mode). Геометрические расчеты выполняются в Retained mode. Проблема в том, что подавляющее большинство игр не используют этот слой, предпочитая производить все расчеты самостоятельно и поставляя "готовые" треугольники уровню Immediate Mode. Причина — плохая (медлительная) реализация Retained Mode и неудобство его программирования. 3D WinBench, похоже, — единственное широко известное приложение, не имеющее своих процедур обсчета геометрии и использующее Retained Mode. Поэтому в большинстве случаев (особенно при мощном 3D-ускорителе) 3D Winbench загружает и, соответственно, измеряет производительность сопроцессора, а не акселератора. Есть еще один интересный эффект: драйверы 3D-ускорителя могут содержать оптимизированные процедуры геометрических вычислений. Эффект будет заметен только в 3D WinBench. За примером далеко ходить не надо: фирма metabyte поставляет обычный Voodoo 2-ускоритель Wicked3D с подобными драйверами. Надо отдать им должное: на своем Web-сайте metabyte признает, что эффект пока заметен лишь в 3D WinBench.

Аналогичные проблемы и у AMD. Какой смысл оптимизировать Retained Mode, если его никто не использует?

Спасибо!

Железный отдел и редакция .EXE благодарят фирмы, предоставившие процессоры и оборудование для тестирования:

VIST	159-4001
"Техника-Сервис"	202-3545
Logitek Systems	928-3271
IPLabs	128-6631

Корпорация Microsoft обещала улучшить Retained Mode в DirectX 6 и, в частности, поддержать в нем 3DNow!. В 3D WinBench 98 с бета-версией DirectX 6 новый K6-2 300 обогнал Pentium II 266 и приблизился к Pentium II 300. Неплохой результат, но только в 3D WinBench. Установка DirectX 6 никак не повлияла на fps в играх. Единственное исключение — Forsaken. Видимо, эта игра использует вызовы Retained Mode, хотя DirectX 6 + K6-2 300 так и не догнал в ней Pentium II 266. Впрочем, Forsaken с его относительно небольшим количеством полигонов — исключение.

Итак, есть два пути применения 3DNow!: либо работать с Retained Mode, либо использовать новые инструкции в теле самой игры при геометрических расчетах.

Incoming — пример второго подхода. Игра использует 3DNow! вне зависимости от установленной версии DirectX. Результат — 20-процентный рост производительности по сравнению с аналогичным K6. Неплохо, но и не впечатляюще. Не дотягивает даже до Celeron. Видимо, программисты из Rage не смогли или не захотели серьезно оптимизировать Incoming под 3DNow!. Где гарантии того, что программисты других фирм сделают это лучше?

Кстати, Unreal тоже весьма слабо использует 3DNow!. В наших тестах Unreal разница между K6 и K6-2 практически не ощущалась. Epic обещал выпустить патч с улучшенной поддержкой K6-2. Впрочем, игре может помочь версия Glide, оптимизированная под 3DNow!. Поживем — увидим.

Вывод: на данный момент AMD необходимо убедить широкие массы девелоперов в необходимости качественной поддержки 3DNow!. Также весьма актуальна проблема нехватки материнских плат Super7 с качественной поддержкой AGP. В то же время K6-2 очень неплохо подходит для апгрейда устаревших систем на Socket 7.

Celeron 300

Цена:	$180
Слот:	Slot 1
Тактовая частота процессора:	300 МГц
Тактовая частота локальной шины:	66 МГц
Объем кэша первого уровня:	16 Кбайт для команд и 16 Кбайт для данных
Расширения набора команд:	MMX
Напряжение:	2,0 В

Обновленная версия "старого доброго" Celeron 266. Для получения максимальных результатов BIOS материнской платы должен "знать" о новой версии Celeron. В противном случае, новый процессор будет работать с памятью примерно на 7% медленнее. К сожалению, на момент тестирования даже новейшие версии BIOS плат Intel не поддерживали этот вариант Celeron.

Тем не менее Celeron 300 работал несколько быстрее своего младшего брата. У процессора, начисто лишенного кэша второго уровня, большинство задержек возникает при доступе к памяти. Поэтому Celeron особенно восприимчив к большим тактам ожидания при работе с ОЗУ. Так, ручная установка в BIOS минимальных задержек при работе с памятью принесла 10-процентный рост CPUmark и несколько дополнительных fps в играх. К сожалению, Celeron 300 может работать с системной шиной только на частоте 66 МГц (коэффициент умножения нельзя ни увеличить, ни уменьшить). Очевидно, что дальнейшее увеличение частоты этого процессора практически бессмысленно. Узким местом становится 66-мегагерцовая системная шина. Поэтому Celeron 300 — последняя версия линии Covington. Следующая версия Celeron — Mendocino — будет иметь на кристалле 128 Кбайт кэша второго уровня, работающего на частоте ЦП.

Celeron 300, как и ожидалось, значительно отстал от K6-2 300 в тестах Business Winstone 98. Бизнес-приложения — традиционно слабая сторона Celeron. K6-2 лидировал в Quake 2, 3D Winbench и, незначительно, в Forsaken. Пока, к сожалению, это единственные 3D-приложения, эффективно использующие 3DNow!. В большинстве игр процессоры Intel продолжают лидировать.

Оптимизация Incoming и Unreal под 3DNow! мало помогла K6-2: Celeron победил в этих тестах.

Заключение

K6-2 потенциально способен обогнать в 3D-играх не только Celeron, но и Pentium II. Однако, как правило, побеждает не тот, кто обеспечивает пиковую производительность в небольшом количестве игр, а тот, кто эффективен в широком их спектре. Пока Celeron обходит K6-2 по этому параметру. Кроме того, системы на Celeron имеют значительно лучшие возможности расширения. Если вы ограничены в средствах, хотите получить высокую скорость в максимальном количестве 3D-игр, а производительность в бизнес-приложениях вас не очень заботит, то Celeron остается лучшим выбором.

K6-2, работающий на системной шине 100 МГц, уже догнал Pentium II в тестах скорости бизнес-приложений. С играми все не так просто. На этом фронте AMD нужно сделать еще очень много. Если вы ограничены в средствах, а скорость работы офисных приложений вас волнует куда больше, чем fps в играх, то K6-2 — отличный выбор. Полезен он также будет фанатам Quake 2. Будущее K6-2 как "игрового" процессора в основном зависит от разработчиков игр. Чуть позже мы обязательно вернемся к сравнению этих, безусловно, интересных процессоров.



K6-2, работающий на системной шине 100 МГц, уже догнал Pentium II в тестах скорости бизнес-приложений.

INCOMING

	AMD K6-2 266	AMD K6-2 300 (4.5X66)	AMD K6-2 300 (3X100)	CELERON 300	PENTIUM II 266
640X480	39.6	42.7	46.9	59.5	71.3
800X600	40.6	43.5	47.7	54.7	58.2
640X480 3DNOW!	48.1	50.8	58.3		
800X600 3DNOW!	48.3	50.1	54.4		

3D WINBENCH

	AMD K6-2 266	AMD K6-2 300 (4.5X66)	AMD K6-2 300 (3X100)	CELERON 300	PENTIUM II 266
DIRECTX 5	371	408	435	557	613
DIRECTX 6	745	797	882	784	850

FORSAKEN

	AMD K6-2 266	AMD K6-2 300 (4.5X66)	AMD K6-2 300 (3X100)	CELERON 300	PENTIUM II 266
640X480 DIRECTX 5	67.3	73.5	83.3	95.6	111.8
800X600 DIRECTX 5	66.4	70.2	76.4	84.4	90.8
640X480 DIRECTX 6	83.7	89.2	102.7	98.5	116.0
800X600 DIRECTX 6	77.7	80.4	86.4	86.5	92.3

UNREAL

	AMD K6-2 266	AMD K6-2 300 (4.5X66)	AMD K6-2 300 (3X100)	CELERON 300	PENTIUM II 266
640X480	30.0	31.3	35.5	37.5	39.6

WINBENCH 98

	AMD K6-2 266	AMD K6-2 300 (4.5X66)	AMD K6-2 300 (3X100)	CELERON 300	PENTIUM II 266
CPUMARK	618	645	798	433	692
FPUMARK	862	968	972	1410	1380

BUSINESS WINSTONE 98

AMD K6-2 266	AMD K6-2 300 (4.5X66)	AMD K6-2 300 (3X100)	CELERON 300	PENTIUM II 266
18.5	19	20.9	17.3	20.4

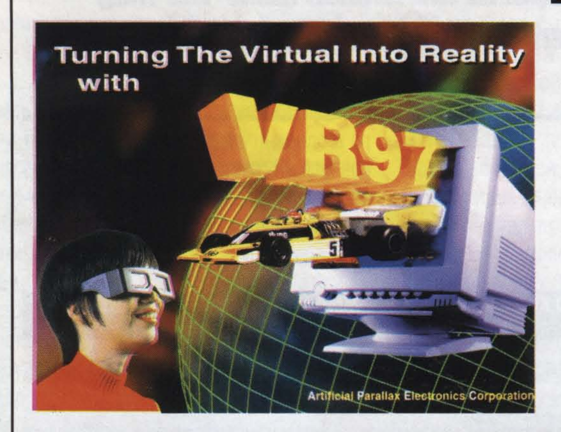
Virtual Visor VR

Discover the REAL 3D experience with VIRTUAL VISOR

Набор для просмотра трехмерных изображений Virtual Visor VR фирмы APEC (Artificial Parallax Electronics Corporation) позволяет вам окунуться в мир трехмерных игр и компьютерной графики. Virtual Visor VR обладает великолепным качеством изображения, сочностью цветов, высокой частотой регенерации (до 120 Hz) и широким углом обзора. В комплект входит CD-ROM с лучшими 3D-играми — Descent II: Destination (3D-action), Whiplash (авиасимулятор) и Slipstream 5000 (автосимулятор), — которые позволяют вам сразу же окунуться в мир трехмерной графики. Virtual Visor VR не требует никакой специальной установки, вам достаточно лишь подключить очки !

Cat Software Ltd. Москва, шоссе Энтузиастов, 23, тел.: (095) 232-3775, 273-8679, 273-8651, 273-3396. Факс: 273-2291. E-mail: catsoft@orc.ru. Internet: http://www.orc.ru/~catsoft

Virtual Visor VR97



Профессиональный набор для просмотра трехмерных изображений Virtual Visor VR97 фирмы APEC (Artificial Parallax Electronics Corporation) позволяет вам окунуться в мир трехмерных игр и компьютерной графики. Этот комплект обладает отличным качеством изображения, цветопередачи и частотой развертки до 120 Hz. С помощью VR97 вы можете просматривать 3D-страницы VRML в Internet, объемные видеофильмы и изображения, работать с объемной компьютерной графикой и самим создавать мир виртуальной реальности. Также вы можете играть в игры, поддерживающие подобные устройства (например Descent II). В комплект поставки входит CD-ROM с драйверами и примерами анимационных 3D-файлов и 3D-фотографий.

Cat Software Ltd. Москва, шоссе Энтузиастов, 23, тел.: (095) 232-3775, 273-8679, 273-8651, 273-3396. Факс: 273-2291. E-mail: catsoft@orc.ru. Internet: http://www.orc.ru/~catsoft

Лучшие видеокарты и 3D-ускорители
Нелинейный видеомонтаж
Модернизация компьютеров

Мощные видеокарты Matrox, Diamond:

Matrox Millenium-II 4/8Mb WRAM,1920x1200, RAMDAC 250 Mhz PCI (AGP)	118(135)/193(215)
Diamond Viper 330 4Mb SGRAM, (Riva 128) 1600x1200 RAMDAC 230Mhz	90
Высокопроизводительные недорогие ATI, Asus, Intel:	
ATI PRO Turbo 2/4 Mb Rage II + DVD + выход на TV	44/ 56
ATI Xpert Work/ Play, 4(8) SGRAM, Rage PRO +DVD, +выход на TV	76/85
Asus V3000 Riva 128 Video вход, выход (Pal/Secam NTSC), +DVD	85
Платы нелинейного ВИДЕОМОНТАЖА:	
Miro Video DRX 384x576 S-Video: нелинейный монтаж, ввод-вывод	239
Miro Video DC20+, DC30 768x576 S-Video: нелинейный монтаж	564/ 730
Идеальные 3D-ускорители для ваших игр:	
Diamond Monster-2 3D-II, 1024x768 85Гц 12 Mb, непревзойденная скорость	265
Diamond Monster-2 3D-II, 1024x768 85Гц 8 Mb, убийственная детализация	199
Diamond Monster 3DFX, 640x480 4 Mb, Z-буфер, текстуры, Glide, DirectX	84

Скидка 3% студентам и школьникам, приглашаем дилеров!



Москва, м. "Полянка", "Октябрьская", 1-й Голутвинский пер. дом 3, 2эт., тел.: (095) 238-0631, 238-6120. Internet: http://www.trankm.ru

Cover Story

The Children of X-COM

X-COM is dead and all of its children turned out to be cripples. X-COM died through a natural cause, from being too old, in loneliness and oblivion. Its direct descendants betrayed their father and converted into sims or 3D shooters. X-COM is dead but its cause is more alive than ever. Many followers who tried to surpass the Great Teacher hardly deserve the title of X- COM killers. Today we have a party for the children of X-COM. Or should we wait for the grandchildren to grow up?

Jagged Alliance 2: Feeding Ground, by Sir-Tech Software, is about to step in and claim its X-COM killer rights. As of today, this mix of a non-linear story with sci-fi elements, RPG, strategy and tactics, real physics, and amazing graphics is the most promising game for the Fall season. Judging by the alpha materials provided to us by Sir-Tech and Buka the gameplay is more than adequate. Learn what **Ian Currie**, the uncompromising chief designer of JA2, told us about it.

To find out what other claimants are up to, we interviewed **Scott Evans**, producer of Soldiers at War and Warhammer: Chaos Gate (Random Games/Mindscape), and **Javier Peres**, designer of Commandos: Behind the Enemy Lines (Pyro Studios).

Strategy

Police Quest: SWAT 2, by Yosemite Entertainment/Sierra, offers quite a few real-life missions and the number of outcomes limited only to your strategic abilities. Its graphical (and perhaps overall) implementation could have been better and the learning curve easier, all of which compromise its brilliant idea. It makes us wonder why Sierra released such a technically raw product. Hopefully, SWAT 3 will be the one we should start saving our money for (probably by not spending it on SWAT 2).

Robo Rumble, by Metropolis/TopWare, may undoubtedly be considered the most beautiful (so far) strategy-like game in the world addressed to cool guys with cool machines and cool video cards. If you have it all and you are not deprived of quick thinking, quick hands and strong nerves, then it is the game for you. Aesthetically and tactically it is superb but do not expect much strategy in it.

MechCommander, by FASA Interactive/MicroProse, is another instalment in the Mech Saga. One step short of perfection, a rather long step. A nice idea inconveniently realized (who would tolerate its interface?). We doubt you'll be willing to play this game from start to finish another time.

Action

Vangers: One for the Road, by K-D Lab/Buka, are finally here. We said a lot about this game before. When we saw its final Russian release we could only use such adjectives as unusual, original, "special", splendid, and beautiful in superlative. This truly original, irony-driven, explosive mix of action and adventure with RPG elements is yet to be as much appreciated in the West where the game is published by Interactive Magic. Our Choice!

RPG

Final Fantasy VII, Squaresoft/Eidos, is a well-balanced potpourri of non-stop action, fighting, special effects, animation, and minigames. Very original and appealing. Turn off random fights, fix the bugs with Direct3D and you'll get a truly beautiful RPG game.

Adventure

Liath, by Amber/Project 2, is another Russian game due to be published by a known Western publisher. This classic-style adventure game will hit the shelves in the Fall. Implemented in full 3D, it has a very beautiful world, a brave hero who is supposed to save this world, a villain who wants to destroy the world, and a beautiful girl with big eyes, just like any ol' good adventure story. Its developers spoke to .EXE about the prospects of this game in winning Russian and world markets.

Coming from the creators of Full Throttle, **Grim Fandango**, by LucasArts, is destined to become a new hit. This bizarre adventure in the world between life and death, among living masks of Death will deliver you lots of fun. Let your cat play with your mouse, it's all keyboard controlled.

Hardware

AMD K6-2 vs. Celeron 300: The Battle Still Going On. Discussing the future of AMD and Intel CPUs and the results of tests performed in our Test Lab. If you are short of money but would like to get maximum speed in maximum number of 3D games while you don't care about business applications, then Celeron would be a better choice. K6-2 would be an excellent choice if you are after speed in business applications rather than after the number of fps in games. Its future as a CPU for gamers depends primarily on game developers.

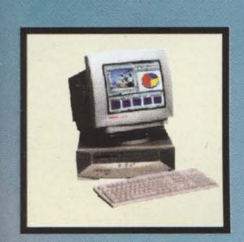
In This Issue

Всё, что нужно для полёта!



Мы ждём Вас!

Откройте МИР КОМПЬЮТЕРОВ в салонах КомпьюЛинк



Компьютеры для дома и офиса

CLR Entrada AT5-EA200 .... $535
CLR Infinity PT2-EA300 .... $1104

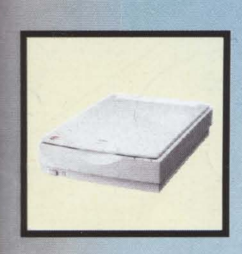
AcerPower 3000NP $490
AcerEntra 3000 .... $528
AcerAspire 3000PD $998
AcerPower 6400 .... $762
AcerAspire 5000E $1471

Compaq DeskPro 1000DT $795
Compaq Presario 2240 .... $963
Compaq Presario 4540 .... $1233
Compaq Presario 4620 .... $1923
Compaq Presario 4860 .... $2761



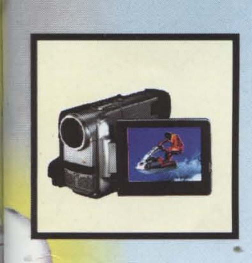
Лазерные и струйные принтеры

Epson Stylus Color 400 .... $214
Epson Stylus Color 600 .... $281
Epson Stylus Color 800 .... $357
Epson Stylus Color 1520 .... $899
Epson Stylus Photo 700 .... $331
Epson Stylus Photo EX $579
Epson Stylus 1500 .... $469
HP DeskJet 670C $214
HP DeskJet 690C+ $257
HP DeskJet 720C $315
HP DeskJet 890C $355
HP LaserJet Companion $176
HP LaserJet 6L / 6P .... $419 / $799
HP LaserJet 4000 / 4000N .... $1296/$1747
HP LaserJet 5000 / 5000N .... $1659/$2369



Сканеры

Epson GT 5000 BiDi / SCSI .... $269/$319
Epson FilmScan BiDi/SCSI .... $432/$449
HP ScanJet 5100C $285
HP ScanJet 6100C $749
Primax 9600 Direct $159
Primax 9600 Profi $229
Dysan SCF 3600P $89
Dysan SCF 6120 .... $149



Цифровые фото- и видеокамеры

Epson PhotoPC 600 .... $699
Kodak DC120 .... $859
Kodak DC200 .... $699
Kodak DC210 .... $998
Panasonic NV-DS1EN-miniDV $1599
Panasonic NV-DS5EN-miniDV $1995
Panasonic NV-DX100EN-miniDV $2575
JVC GR-DVL9000-miniDV $2090



Мониторы

CLR VisionPro 15" $199
CLR VisionPro 17" $365
CLR VisionPro 17"plus $470
NEC MultiSync A500 15" $240
NEC MultiSync E500 15" $298
NEC MultiSync M500 15" $321
NEC MultiSync A700 17" $447
NEC MultiSync E700 17" $633
NEC MultiSync P750 17" $723
NEC MultiSync LCD400V 14" $1416
NEC MultiSync LCD2000 21" $8775
NEC MultiSync LCD1510V $2289
Nokia 449 Xi 15" $320
Nokia 447 Za 17" $534
Nokia 447 Xpro 17" $840
Nokia 447 Xpro/a 17" $850
Nokia 446 Xpro 19" $1072
Nokia 445 Xav 21" $1693
Nokia 445 Xpro 21" $1995
Panasonic P50 15" $265
Panasonic S-70 (TX-D7F35-G) $483
Panasonic SL70 17" $534
Panasonic P70 17" $588
Panasonic PanaFlat 17" $710
Panasonic TX-D2162 21" $1058





Мультимедийные колонки

PRIMAX SoundStorm 60w $20
PRIMAX SoundStorm 120w $27
PRIMAX SoundStorm 300w $62
PRIMAX SoundStorm 3D Subwoofer $67
PRIMAX SoundStorm 240w $50
Altec ACS-45 .... $136
Altec ACS-48 .... $212
Diamond HPM-4060 .... $581
Diamond HPM-4100 .... $731

Обучающие и развлекательные программы

Lingua Land.
Обучение с приключением $22
Английский в три приема!
Французский в три приема!
Немецкий в три приема! .... $42/$46
Английский.
Путь к совершенству .... $49/$53
Курс математики для школьников и абитуриентов $25
АБВГДейка $19
"Пой со мной!" $18
"Кузя" $19
Иван Ложкин.Цена свободы $18
"Кухни мира 98" $23



КОМПЬЮТЕРНЫЕ САЛОНЫ:

ст. м. "Кутузовская"
Кутузовский пр., 33А
тел.: 956-4848(три линии)

ст. м. "Лубянка"
Новая площадь, 10
тел.: 797-3197, 935-8891

ст. м. "Маяковская"
Садовая-Триумфальная,12
тел.: 209-5495, 209-5403

ст. м. "Войковская"
Ленинградское ш.,17
тел.: 742-4148, 742-4149

ст. м. "Арбатская"
Новый Арбат, 8, 2-й этаж
тел.: 913-6962, 913-6963

ст. м. "Проспект Вернадского"
ул. Удальцова,85, корп. 2
тел.: 737-7848, 935-8892

ст. м. "Черкизовская"
Щелковское ш., 5, стр.1
тел.: 742-9087, 742-9089

ст.м. "Багратионовская"
ул. Сеславинская д. 24,
тел.: 145-1506



Информационно-справочная служба: 737-8855, 935-8891 (7 линий)



Техническая поддержка : 737-0088, 131-4222, 131-4329 с 10.00 до 22.00 без выходных





На всю технику предоставляется бесплатная гарантия!



Принимаются к оплате кредитные карты

Действует система скидок Countdown







http://www.compulink.ru

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ 1С:МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:

123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,

Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07

admin1c@1c.ru, www.1c.ru



Чикаго, 1932
Дон Капоне

Расставить солдат, найти залежи кристаллов, послат
корабль. Построить еще один корабль, найти еще од
месторождение, послать еще один корабль. Построит
солдат, расставить солдат, собрать в кучу, послать е
сторону противника. Найти инопланетян, уничтожить
инопланетян, вернуться на базу. Построить еще солд
опять собрать в кучу, опять послать в сторону прот
ника. Найти еще немного инопланетян, опять их уни
тожить, опять вернуться на базу. Надоело?

Нанять вышибалу, отправить на переговоры с хозяи
кофейной лавки. Нанять стрелка и снайпера, выставі
патруль вокруг своей базы. Шаг за шагом развить с
собственного рэкета, перевести захваченные контор
одну из отраслей нелегального бизнеса. Захватить 1
бутлегерского рынка и удвоить доходы. Подкупить С
и легализовать игорные заведения конкурентов. Подр
житься с ФБР и получить точную информацию о до
Папезе. Зарегистрироваться в российском Алькатрац
для бесплатной игры в online, заключить альянс с д
Russian Mafia и совместными усилиями разбить фин
Secret Service. Основать собственную Семью и вступ
в битву с лучшими мафиози Европы. Звучит лучше?

Сюжет: 95%, Интересность: 83%. Game.Exe #5'1998.

Дон Капоне. Игра для всей Семьи.

Неограниченная игра в режиме online и участие в Russian Mob War требуют электронной активации лицензионной копии, осуществляемой на основании оригинала регистрационной карто
Real-time gangster strategy Don Capone is a 16-bit remake of Legal Crime, developed by Byte Enchanters of Finland/Snowball Interactive of Russia, co-published in the CIS by 1C Company and Snowball Interac
To find out how you can bring your titles to Russian market, please contact Yuri Miroshnikov at 1C Company (miru@1c.ru, www.1c.ru) and Sergei Klimov at Snowball Interactive (sergei@snowball.ru, www,snowb

Самые популярные программы для домашних компьютеро В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
ул. Тверская, 19, маг. «Академкнига» (м. «Пушкинская»)
ул. Смольная , 24А, маг. «АЮ+» (м. «Речной Вокзал»)
ВВЦ, пав. «Центральный», ярмарка «Компьютеры от Я до А»
ул. Тверская, 25, маг. «МИКС» (м. «Маяковская»)
Ленинский пр-т., 87/1, маг. «Тигрис» (м. «Ленинский проспект»)
ВВЦ, пав. 69 (IV), «Интернет-салон» (м. «ВДНХ»)
Комсомольский пр-т, 28 (МДМ), «Интернет-салон» (м. «Фрунзенская»)
ВВЦ, пав. 48 (м. «ВДНХ»)
ул. Земляной Вал, 2/50, маг. «Оргтехника» (м. «Курская»)
«Центр. Детский Мир», центр. линия, 1 этаж, «Школа XXI век» (м. «Лубянка»)
Осенний б-р, 7, корп. 2, комп. салон фирмы «LANDATA» (м. «Крылатское»)
ул. Народного Ополчения, 28, корп. 1
Можайский вал, 1, маг. «Атлантик Компьютерс» (м. «Киевская»)
ул. Щербаковская, 40/42, маг. «Атлантик Компьютерс» (м. «Семеновская»)
ул. Авиамоторная, 57, маг. «Формоза-Альтаир» (м. «Авиамоторная»)
ул. Садовническая, 25, маг. «Орки» (м. «Новокузнецкая»)
ш. Энтузиастов, 13, маг. «САВВИН» (м. «Авиамоторная»)
ул. Крупской, 14, маг. «Синематор» (м. «Университет»)
Ленинградский пр-т, 80, кор. 20, ТД «Офис Плюс» (м. «Сокол»)
ул. Пятницкая, 59, маг. «Аэртон» (м. «Новокузнецкая»)
Оружейный пер.,13, кор.2 (м. «Маяковская»)
Каширское ш., 66, корп. 3
ул. Вавилова, 55/7, маг. «Академкнига» (м. «Академическая»)
Алтуфьевское ш., 58 (м. «Отрадное»)
Шипиловский пр-д. 43, к. 3
Ленинский пр-т, 62/1, маг. «Кинолюбитель», (м. «Университет»)
ул. Автозаводская, 17, стр. 1, офис 44

Абакан
ул. Пушкина, 113

Алматы
ул. Фурманова, 48
ул. Маркова, 44, оф. 315

Ангарск
квартал 278, 2, 3 эт.

Армавир
ул. Ковтюха, 264

Архангельск
ул. Тимме, 7

Барнаул
ул. Деповская, 7
пр. Ленина, 106, оф. 323

Березники
пр-т Ленина, 12А

Братск
ул. Депутатская, 17

Верхняя Пышма
ул. Ленина, 42

Владивосток
ул. Фонтанная, 6, к. 3
Океанский пр-т, 140, маг. «Академкнига»

Владимир
ул. Московская, 11

Дубна
ул. Векслера, 11, маг. «Эврика»

Екатеринбург
ул. Мира, 28
ул. Мира, 32
ул. Шейкмана, 57

Жуковский
ул. Гагарина, 24, к-тр «Взлет»

Зеленоград
корп. 1106Е, маг. «Nika Computers»

Иваново
ул. Ленина, 5, маг. «Мысль»

Ижевск
ул. Советская, 8А
ул. Коммунаров, 353 А

Иркутск
ул. Урицкого, 4, маг. «Мир Компьютеров»

Калининград
Ленинский пр-т, 13-15

Киров
ул. Московская, 12

Красногорск
ул. Заводская, 22А

Краснодар
ул. Чапаева, 85А
ул. Старокубанская, 118

Красноярск
пр-т Мира, 37
ул. Урицкого, 61, «Дом науки и техники»

Курск
ул. Гагарина, 2

Магнитогорск
ул. Ленина, ЦУМ

Минск
ул. Полевая, 28
салон «SKY SYSTEMS»
пр. Скарины, 16, маг. «Кадр»
салон «SKY-Мир Мультимедиа»

Мурманск
ул. Воровского, 15А
пр-т Ленина, 7А

Нефтеюганск
мкр. 2, д. 23

Невинномыск
ул. Гагарина, 55

Нижневартовск
ул. Менделеева, 17П
пр. Победы, 6

Нижний Новгород
ул. Маслякова, 5, оф. 37
ул. Карла Маркса, 32

Новгород
Григоровское шоссе, 14А, маг. «НПС»

Новосибирск
Красный пр-т, 157/1
ул. Державина, 75
пр. К. Маркса, 20

Норильск
пр-т Ленина, 22
ул. Б. Хмельницкого; 5-1

Ноябрьск
ул. Киевская, 8

Одесса
ул. Жуковского, 34

Оренбург
Матросский пер., 2
ул. Володарского, 20
ул. Володарского, 27, маг. «Jazz»

Орехово-Зуево
ул. Ленина, 44А

Орск
ул. Станиславского, 53

Пермь
ул. Большевистская, 75, оф. 200
ул. Большевистская, 75, оф. 509
ул. Борчанинова, 15

Пятигорск
ул. Московская, 84

Рига
ул. Дзербенес, 14

Ростов-на-Дону
ул. Большая Садовая, 70
салон «Лавка Гэндальфа»

Самара
ул. Стара-Загора, 202, ТЦ «Колизей» (секция «Золотая нива»)
ул. Ерошевского, 3-219

Санкт - Петербург
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»
Невский пр-т, 131,
маг. «Эврика+»
Лиговский пр-т., 1, оф. 304
Литейный пр., 59, Компьютерный центр «Кей»
Каменноостровский пр., 10/3, Компьютерный супермаркет «АСКоД»
Невский пр-т, 28, «Санкт-Петербургский Дом Книги»
ул. Караванная , 16, маг. «1С:Мультимедиа»
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж
Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»
ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-Телеком»
Московский пр., 66, маг. «Компьютерный Мир»
Магазины «MariCom»
наб. р. Фонтанка, 6
Гражданский пр., 15
пр. Просвещения, 36/141
ул. Народная, 16
пр. Большевиков, 3

Самара
ул. Садовая, 212Б, маг. «Книги» (Самарская площадь)

Саратов
3-я Дачная,
Компьютерный салон «Вавилон», «ТЦ Поволжье»

Симферополь
ул. Севастопольская, 24/1

Смоленск
ул. Октябрьской революции, 13

Соликамск
ул. Розы Люксембург, 19

Сосновый бор
ул. Сибирская, 7

Сочи
ул. Советская, 40

Сургут
ул. Майская, 6/2, Техномаркет «ЧИП»

Сыктывкар
ул. Коммунистическая, 62

Таллинн
ул. Пунане, 16,
Компьютерный салон «IBEKS»
Тарту мнт., 71

Тольятти
ул. Ленинградская ,53А

Тюмень
Центральный универмаг, 1эт.
ул. Геологоразведчиков, 2-58

Улан-Удэ
ул. Хахалова, 12А

Хабаровск
ул. Стрельникова, 10А

Химки
Юбилейный пр-т, 60

Чебоксары
ул. Хузангая, 14

Челябинск
ул. Воровского, 36,
компьютерный салон «BEST»

Чита
ул. Амурская, 91

Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А,
маг. «Орбита»

Якутск
ул. Аммосова, 18, к. 56

Ярославль
ул. Первомайская, 10
ул. Свободы, 52

а также в фирменных магазинах:

«Техносила»: ул. Монтажная, 7/2 (м. «Щелковская»); ул. Профсоюзная, 16, к. 10 (м. «Академическая»); ул. Пушечная, 4 (м. «Кузнецкий мост»); пл. Победы, 1Б (м. «Кутузовская»); ул. Краснопрудная, 22/24 (м. «Красносельская»).
«Партия»: «Виртуальный мир» Волгоградский пр-т, 1 (м. «Пролетарская»); «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7 (м. «улица 1905 года»), «Галерея Домино» Калужская пл., 1, (м. «Октябрьская»); «Электронный мир» Ленинский пр-т, 70/1 (м. «Университет»).
«М.видео»: ул. Маросейка, 6/8 (м. «Китай-город»); ул. Никольская, 8/1 (м. «Пл. Революции»); Чонгарский б-р, 3, корп.2 (м. «Варшавская»); Столешников пер., 13/15 (м. «Кузнецкий мост»).
«Техмаркет»: ул. Русаковская, 2/1 (м. «Красносельская»); ул. Молодежная, 1 (м. «Новогиреево»); ул. 8 Марта, 10 (м. «Динамо»).
«МИР»: Волгоградский пр., 133 (м. «Кузьминки»); ул. 2-я Владимирская , 40 (м. «Перово»); Дмитровское ш., 43 (м. «Петровско-Разумовская»); Серпуховской вал, 5 (м. «Тульская»); Чонгарский б-р, 16 (м. «Варшавская»); ул. Воронежская, 7 (м. «Домодедовская»).
«Электрический мир»: ул. Чертановская, 1В, к1 (м. «Чертановская»); ул. Новокосинская, 36 (м. «Новогиреево»); ул. Полярная, 2 (м. «Медведково»); ул. Жулебинский б-р, 9 (м. «Выхино»); ул. Люблинская, 157 (м. «Марьино»); Дмитрия Донского б-р, 2а (м. «Пражская»); Ореховый б-р, 15 (м. «Домодедовская»).
«Денди»: ул. Красная пресня, 34 (м. «Улица 1905 года»); ул. Петровка, 12 (м. «Кузнецкий мост», «Охотный ряд»); переход м. «Театральная» - ГУМ; Ленинский пр-т, 99 (м. «Юго-Западная»).
«Белый Ветер»: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 2, ГУМ, 1 эт.; ул. Садово-Кудринская, 7, ГУМ на Садовом.